METROID™: OTHER M DETONADO! O CAMINHO DAS PEDRAS

Nintendo® World

Official Nintendo Seal ™

GOLDENEYE 007™

PREPARE-SE PARA O RENASCIMENTO DO GRANDE CLÁSSICO DO N64

BÔNUS DE ATÉ R$ 300 DE DESCONTO PARA COMPRA DE GAMES NA SARAIVA
CONFIRA O REGULAMENTO

TUDO SOBRE **Wii PARTY™**

DOSSIÊ **NINTENDO 3DS™**

NINTENDOWORLD.UOL.COM.BR

VIDEO GAMES LIVE
COMPOSITOR CONTA SEGREDOS DA MÚSICA DE SILENT HILL

TOP SECRET
AS MELHORES DICAS DOS GAMES MAIS QUENTES

KIRBY™ DE LÃ
A NOVA AVENTURA ÉPICA DA QUERIDA BOLINHA ROSA

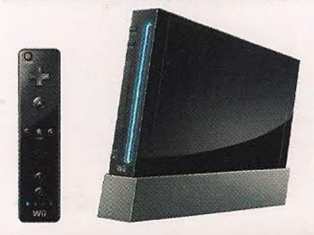
Nº 139 R$ 9,90



AGORA SUA FESTA

Divirta-se sozinho ou com os amigos

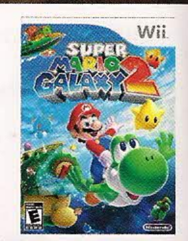
Mais de 70 minigames em 13 diferentes modos de Wii Party









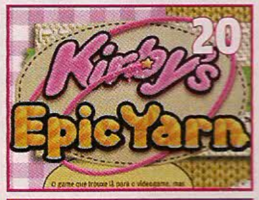


OU **5%**[2] **DESCONTO** PARA PAGAMENTO À VISTA **NO CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA**

1. O parcelamento em até 15x sem juros é válido somente para alguns produtos pagos no Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima na loja. 2. O desconto de 5% é cumulativo e válido somente para pagamento à vista com o Cartão de Crédito Saraiva. Tal desconto de 5% não poderá ser aplicado caso o portador do Cartão de Crédito Saraiva já possua algum outro desconto concedido em decorrência da sua categoria profissional, estudantil e/ou associação conveniada à Saraiva (exemplo: OAB, Cartão Educador, Vale Livro, etc). Consulte demais categorias nas lojas.

ÍNDICE







CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas **Nintendo World** indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!


9,0 - 10


7,5 - 8,5


6,5 - 7,0

EDITORIAL



VALEU...

Meu nome é Siqueira, Renato Siqueira! E como editor desta revista nada me dá mais prazer do que ter novamente uma capa de *GoldenEye 007*! O game de tiro mais famoso do Nintendo 64 está de volta numa roupagem toda nova e gráficos de última geração!

Final de ano é época de grandes lançamentos e a **NW** vai mostrar todos eles. Na cola da nova aventura de Bond chega *Kirby's Epic Yarn*, eleito por diversos jornalistas como o game mais bonito e original no ano. E não pára por aí, o Wii ainda tem dois party games saindo do forno: *Wii Party* e *Oops! Pranky Party* que trazem ainda mais diversão multiplayer para os jogadores de Wii. Enquanto isso, *Etrian Odyssey III* e *Final Fantasy: The 4 Heroes of Light* encabeçam a lista de novidades para o Nintendo DS.

Ah, como todo finalzinho de ano rola aquela lista básica do que vamos querer no Natal e a minha lista já está imensa.

Vocês notaram que o visual da sua revista mudou? Tem novas seções e uma em especial está de volta. A equipe de diagramadores geniais está se esforçando para dar uma nova cara a **NW**, mexendo um pouquinho por vez.

A partir desta edição assumo o posto de editor especial da revista, enquanto concentro a maior parte dos meus esforços como editor dos sites **Nintendo World** e **EGW.**

A revista fica nas mãos do nosso editor de games, Fernando Souza Filho, e da editora-assistente Natalie Hidemi, que devem manter o jeitão da revista.

Vejo vocês no www.nintendoworld.com.br! E por aqui também!

> Renato Siqueira
Editor-Chefe
renato.siqueira@nintendoworld.com.br
www.twitter.com/penpas

EQUIPE NINTENDO WORLD

Quem fez a sua revista favorita neste mês!



RENATO SIQUEIRA

Curtiu o feriadão na praia e tinha decidido que ia ficar por lá vendendo água de coco, até que se lembrou que precisava fechar esta edição.



ANDRÉ ONOFRE

Sua cópia de *Other M* finalmente chegou. Zerou 100% em uma semana. Agora está jogando novamente o primeiro Prime. E ansioso por *Golden Sun: Dark Dawn*.



IGOR ANDRADE

Igor sente-se culpado por ter causado a morte de milhares de soldados inimigos em *Samurai Warriors 3*. Disse que agora só jogará títulos mais leves, como *MadWorld*.



NATALIE HIDEMI

Natalie chorou litros no Video Games Live com o medley de *Final Fantasy*, e ainda está embasbacada por ter apertado a mão de Akira Yamaoka.



BRUNO LAZZARINI

Está roendo as unhas de ansiedade enquanto os grandes lançamentos do fim do ano não chegam. Para se distrair, resolveu terminar *SMB. 3* pela milionésima vez.



LUCAS PATRICIO

Desde que a Nintendo anunciou a data do lançamento japonês do 3DS, Lucas está procurando por amizades nipônicas desesperadamente.



TÁRSIS SALVATORE

É diagramador sorridente e líder de uma organização secreta que pretende embelezar ainda mais as páginas da **Nintendo World**.



CARLOS OLIVEIRA

Carlos tirou férias de um mês do mundo de jornalismo de games para se dedicar ao trabalho final do curso, que é sobre... games.



MATEUS LÔBO

Mattcoww ficou louco sem saber se jogava *Pokémon Black* ou *Pokémon Ranger*. Optou pelos dois e passou noites em claro. Ele está contando os dias para fazer o review de *Black & White*.



SORAYA TENGAN

Adorou o novo visual do Kirby... Ousado na medida certa! Uma lição de design!



EDSON KIMURA

Com tantos RPGs, Edson quase não dormiu esse mês, mas valeu a pena: 10 levels depois e com Speed +12, espera entregar os textos do mês que vem mais cedo.



MANO FAIXA PRETA

Perguntamos ao Mano por que ele tem tantos games ruins de NES. Sua resposta foi "presentes de tios e avós que não manjavam do assunto." Cruel!



LUIS ANDION

Luis avisa: acreditem no karma. Ameaçou os redatores na edição passada e acabou passando por um mês de provações físicas, de vírus estranhos em seu corpo a órgãos mudando de lugar.



DANIEL LIMA

Daniel é outro treinador Pokémon que está invadindo a redação da **NW**, com nome de guerra de Maverick Hunter. Quase destruiu a tela do seu DS Lite de tanto jogar *Pokémon Ranger*. Quase.



RICARDO PONTES

Ricardo curtiu o VGL, conversou com o interessante Yamaoka-san, xingou muito os amigos no *Oops! Pranky Party* e obrigou-se a estender as madrugadas e entregar tudo no prazo.



ACAUÃ BARRETO

Se arrepende amargamente de ter alimentado tanto o hype ao redor do 3DS e dado margem para a Big N cobrar mais do que deveria por ele. Mas ainda torce por um remake de *FFVI*.



FLÁVIO CROFFI

Depois de 25 anos, ainda tem dúvidas se Mario conseguirá viver em paz em alguma ilha do Caribe. Afinal, ele passou muito mais tempo tentando resgatar a princesa do que de fato com ela.



RICARDO SYOZI

Ricardo está apaixonado. Decidiu que ano que vem terá um novo amor, e por isso comprou um cofrinho só para guardar dinheiro para o 3DS. Ele até já sonha em 3D.



AMER HOUCHAIMI

Amer passa seus dias caçando animes antigos. Segundo ele: "o Japão não faz mais machos como antigamente". Nunca lhe dissemos o quanto essa frase pega mal.



FERNANDO SOUZA FILHO

Gamer e editor, queria ver James Bond jogando como atacante "matador" no São Paulo.

NOSSOS COLUNISTAS

Nossos jornalistas dão as caras e agitam o site da **Nintendo World**!

- Videogameologia: **http://bit.ly/Videogameologia**
- In Medias Pixels: **http://bit.ly/InMediasPixels**
- Bonus Stage: **http://bit.ly/BonusStage**
- Fala Comunidade! **http://bit.ly/FalaComunidade**
- Planeta Pokémon Online: **http://bit.ly/PPOnline**

HotShots

Notícias, novidades, boatos e tudo mais que rola no universo Nintendo



DSi XL » COMEMORATIVO

Durante a conferência da Nintendo realizada em setembro em Tóquio, muita coisa sobre o Nintendo 3DS foi mostrada. Porém, os mais atentos perceberam que antes do lançamento oficial do novo portátil, a Big N ainda nos dá ótimos motivos para comprar um DSi XL: uma edição comemorativa dos 25 anos de *Super Mario Bros.*! Lançada dia 28 de outubro no Japão, essa belezinha custa aproximadamente 215 dólares. Ainda não deram previsão para o lançamento por aqui, infelizmente.





POKÉMON É LÍDER

Essa notícia não é nenhuma novidade, mas vale sempre lembrar: *Pokémon* continua sendo a mina de ouro da Nintendo! As duas últimas versões lançadas, *Black & White*, já ultrapassaram mais de 3,5 milhões de cópias vendidas no Japão! Alguém ainda duvidava que isso ia acontecer? E esse número vai aumentar ainda mais quando as versões ocidentais chegarem no mercado, em março de 2011.

ADEUS JACK SPARROW

Os pirateiros receberam um chute na costela com o pronunciamento da Nintendo sobre o novo sistema antipirataria do portátil 3DS. Por meio da função SpotPass (algo semelhante ao Wii Connect 24), o pequeno notável da Big N fará updates via internet, para que o firmware seja atualizado e protegido contra piratarias – algo semelhante ao que acontece com o PSP, só que mais sofisticado. Vamos torcer para que a Nintendo vença essa batalha, pois a pirataria levou muitas empresas a pararem de lançar títulos de peso para o DS.



NOVO VELHO CONTROLE

A Nintendo finalmente anunciou o lançamento de um controle que une as tecnologias do Wii Remote e do acessório Motion Plus. Batizado de Wii Remote Plus (bem intuitivo, não?), o novo acessório é tudo que o controle do Wii deveria ter sido desde o início. A novidade é boa para quem não gosta de ficar encaixando o Motion Plus no Wii Remote convencional ou para quem ainda não comprou o acessório. O problema é que a Nintendo só anunciou o produto, sem falar nem uma palavra sobre preço, lançamento e demais detalhes. Tudo bem, a gente espera.



« DARKSTALKERS NO GRITO

Você quer um novo jogo da franquia *Darkstalkers*? O produtor, Ono, está doido para fazer! Só que, segundo ele, para que os chefões da Capcom topem investir novamente na série de luta, é preciso que um milhão de pedidos sejam enviados para a produtora japonesa. E quantos já foram enviados? 10 mil. Falta... mais um pouco. Se você quiser ver de volta personagens famosos, como as lindas Felicia e Morrigan, comece a mobilizar todos os seus amigos!



« Wii VERMELHO

Lembra-se das primeiras aparições do Wii, assim que anunciado em 2005? Sob o codenome Revolution, ele foi demonstrado em fotos com diversas cores. Mas o console foi lançado no básico branco e só depois de muito tempo é que a versão preta chegou às lojas. Mas e as outras cores? Verde, azul, vermelho... Opa, o vermelho não mais! Devido às comemorações de 25 anos do nosso amigo Mario, a Nintendo lançou uma edição especial do Wii todo vermelho e já acompanhando o Wii Remote Plus. Pena que é limitada e não vai chegar no Brasil, porque o Wii vermelho é lindo demais!



« UBISOFT NÃO FAZ MAIS GAMES NO BRASIL

Essa é a notícia mais triste do mês – e quem sabe do ano! A Ubisoft fechou os dois estúdios de desenvolvimento que tinha no Brasil. Segundo Bertrand Chaverot, diretor da empresa no país, a mudança é o reflexo de uma nova filosofia da companhia, que agora deixa os jogos casuais de lado. E como jogos casuais eram a razão da existência de produção de games por aqui, os estúdios fecham as portas. Mas a Ubisoft continua com presença nacional para gerir vendas e negócios. Menos mal.

TOP 5
OS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

1 Pokémon Black & White (DS)
2 Okamiden (DS)
3 Wii Party (Wii)
4 One Pice: Giant Battle (DS)
5 Super Mario Galaxy 2 (Wii)

THE BEST
GAMES MAIS JOGADOS PELA REDAÇÃO EM OUTUBRO DE 2010

1 Wii Party (Wii)
2 Pokémon Ranger: Guardian Signs (DS)
3 Etrian Odyssey III: The Drowned City (DS)
4 Final Fantasy 4 Heroes of Light (DS)
5 Samurai Warriors 3 (Wii)

OS PROCURADOS
OS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

1 GoldenEye 007 (Wii)
2 Donkey Kong Country Returns (Wii)
3 Kirby's Epic Yarn (Wii)
4 Mario Sports Mix (Wii)
5 Raving Rabids Travel in Time (Wii)

IMPERDÍVEIS!
AS QUATRO MATÉRIAS DO SITE NW QUE VOCÊ TEM QUE LER

Invadimos a Pokémon Center no Japão!
http://bit.ly/PokemonCenter

Vamos trazer o Miyamoto ao Brasil!
http://bit.ly/MiyamotonoBR

Galeria *Donkey Kong Country Returns*:
http://bit.ly/GaleriaDKCR

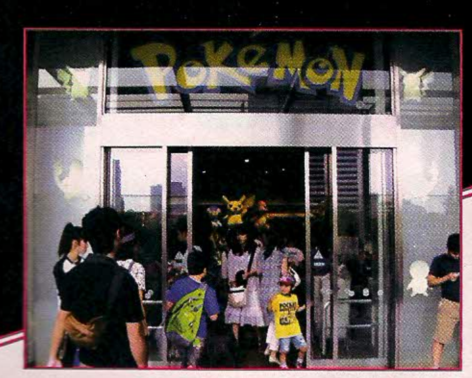
Nave da Samus para colecionar: **http://bit.ly/naveSamus**

CALENDÁRIO NW
CONFIRA AS DATAS DE LANÇAMENTO DOS GAMES MAIS ESPERADOS!

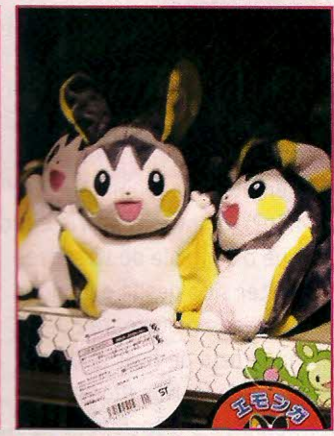
02/11 GoldenEye 007 (Wii/DS)
02/11 Pro Evolution Soccer 2011 (Wii)
09/11 Call of Duty: Black Ops (Wii/DS)
14/11 Mario vs. Donkey Kong: Miniland Mayhem (DS)

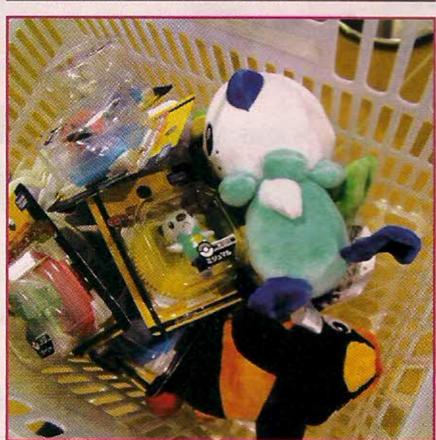
POKÉMON CENTER PREPARADA PARA BLACK & WHITE!

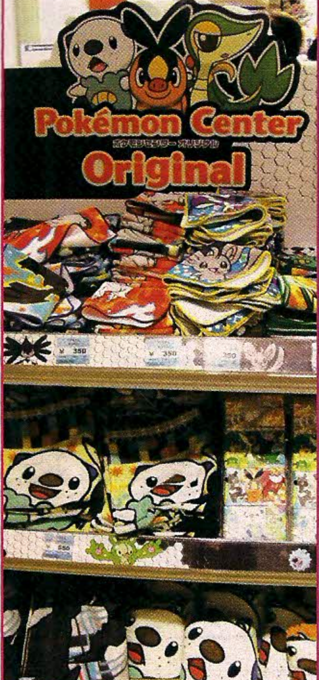
No dia 18 de setembro estávamos em Tóquio no lançamento dos novos *Pokémon Black & White*. Neste dia toda a rede de lojas Pokémon Center, que só vende produtos dos monstrinhos, recebeu um montão de novidades. Olha só as fotos!















IWATA PERGUNTA!

Wii Party


SHUICHIRO NISHIYA
Diretor de Wii Party

HIROSHI SATO
Produtor associado


ATSUSHI IKEDA
Diretor da Nd Cube

Antes mesmo de iniciarem a criação de *Wii Party*, seus produtores sabiam que iam lidar com críticas e comparações. O título é o primeiro da série de sucesso Wii (*Wii Fit, Wii Sports, Wii Music*) que não foi desenvolvido pela Nintendo, mas sim por uma subsidiária, a Nd Cube. Além disso, ao estimular a competição entre jogadores por meio de dezenas de minigames, é muito mais parecido com *Mario Party* do que com *Wii Sports Resort*, por exemplo. E isso é proposital.

Grande parte da equipe da Hudson que desenvolveu as dez edições do game do encanador, inclusive os principais colaboradores, está hoje na Nd Cube. "Sempre quis fazer um *Mario Party* para que uma família ou amigos aproveitassem juntos. Mantivemos a mesma fórmula, mas deixamos as regras mais fáceis", revela Shuichiro Nishiya, diretor do projeto.

Havia a preocupação de que os gamers não se sentissem representados de forma justa no jogo. Assim, os personagens do Reino do Cogumelo foram substituídos por Miis. "Se o seu pai perde em uma partida, não pode dizer que é culpa do Luigi", brinca Atsushi Ikeda, diretor da Nd Cube. "Nós tentamos buscar um equilíbrio para que qualquer um se divertisse e tivesse vontade de brincar várias vezes", explica Nishiya.

O outro objetivo de *Wii Party* era aumentar o espaço físico da relação entre jogo e jogador, geralmente sala e sofá. O segredo era usar todos os cantos de uma sala explorando as funcionalidades do Wii Remote, principalmente a caixa de som e os sensores de movimento.

Em uma brincadeira, por exemplo, o controle é escondido atrás de uma almofada e os participantes devem encontrá-lo. Para guiá-los, o aparelho emite miados (isso mesmo, como um gato). Em outra, o Wii Remote vira uma bomba e, em pé, as pessoas devem passá-lo de mão em mão com cuidado para não "explodi-la". Essas atividades pertencem à seção House Party do game. Mas há também jogos de tabuleiro e de adivinhação.

Se quisesse ser mais um título Wii, como o *Wii Play*, o trabalho da Nd Cube seria avaliado pelos designers responsáveis pela franquia. Resultado: não passou no primeiro teste. "Disseram que alguns dos minigames eram de baixa qualidade, não eram agradáveis. Questionaram a existência de alguns deles", lembra Hiroshi Sato, produtor associado do jogo.

MIYUKI HIROSE
Produtora associada

O projeto teve de ser completamente repensado — desde a jogabilidade até menus de navegação. Para alívio dos produtores, os ajustes feitos foram aprovados. Melhor: o nome *Wii Party* foi autorizado e o plano B, o título *Mii Party*, foi dispensado.

Quando o presidente da Nintendo foi apresentado ao projeto Revolution, que culminou na criação do Wii, ele não teve dúvidas de que aquilo devia ser registrado e, um dia, divulgado para o público. Satoru Iwata conhece de perto a realidade de quem trabalha com videogames. Programador há quase 30 anos, ele sempre quis contar aos jogadores como são feitos jogos e consoles.

Foi aí que surgiu o Iwata Asks (Iwata Pergunta, em português). Se um lançamento está prestes a ocorrer, é certo que o homem mais poderoso da Big N convoque os produtores para uma conversa. O tema é sempre o mesmo: bastidores. Mas as respostas, felizmente, são repletas de curiosidades.

A partir desta edição você confere o melhor de cada entrevista realizada por Iwata e conhece quem está por trás dos seus games preferidos.

– Igor Andrade


MIYAMOTO e Shigesato Itoi

Super Mario Bros.: 25 anos

O presidente da Nintendo não participou do primeiro Iwata Asks sobre um jogo clássico. Como já havia entrevistado Shigeru Miyamoto, coube a função para Shigesato Itoi, jornalista e designer da franquia *EarthBound*. O tema era os 25 anos de *Super Mario Bros.*, porém a ocasião virou pretexto para que Itoi conhecesse melhor Miyamoto.

Gênio? Não, o pai de Mario se considera um homem comum. Gosta de tocar sua guitarra, de assistir à dramaturgia na televisão, de participar da associação de moradores do seu bairro. E é paciente. Desenvolve um projeto por vez. Por isso, só após o sucesso de *Super Mario Bros.* que continuações foram cogitadas.

E caso a carreira fosse um fracasso, faria mangás com o apoio de Osamu Tezuka, o maior desenhista japonês. "Criar games do Mario é mais fácil", diz.

Orgulhoso? Apesar de ser sua obra-prima, Miyamoto sente vergonha de rever *SMB*. "Em 1985, as imagens das TVs não eram nítidas. Os cenários não ficavam destacados como hoje." Mas reconhece um certo encanto nisso. "Os jogadores foram capazes de imaginar os detalhes que não existiam."

Questionado sobre o 50º aniversário de *Super Mario Bros.*, Miyamoto, que terá 82 anos, diz que não vai parar de trabalhar até lá. Itoi elogia: "Picasso se manteve jovem até a morte". E alfineta: "Talvez você faça chinelos de palha". "Será algo mais provocativo", devolve o designer.

Metroid: Other M

Iwata quis conhecer a equipe que trabalhou com os produtores executivos de *Metroid: Other M*. E descobriu que eles sofreram um pouco para o deixar o jogo do jeito certo.

Em quase três anos, mais de 10 mil emails foram trocados. Reuniões de oito horas e ligações na madrugada tornaram-se comuns. Durante esse tempo tiveram de lidar com um pedido complexo: criar uma jogabilidade simples usando apenas o Wii Remote e harmonizar ação e história.



"No final, tínhamos um volume enorme de instruções, nem sempre respeitadas", conta Takayasu Morisawa, representante da Nintendo. Um caso é o da Power Suit, que muda de cor e de nome conforme o nível de Samus. "Yoshio Sakamoto (pai da heroína) viu algumas cenas do jogo e se incomodou com aquilo. Discutimos, disse que era tradição. Mas tive de seguir as novas regras", continua. Isso explica por que nesse *Metroid* os poderes gravitacionais de Samus foram representados por luzes em sua armadura.

Porém, duro mesmo foi incluir o máximo de material criado dentro de um DVD de dupla camada. "Sakamoto editou as sequências cinematográficas do jogo. E comemorava cada segundo eliminado", lembra o produtor Yutaka Saito.

Quem é Satoru Iwata?

O programador Satoru Iwata, 51 anos, tem uma história duradoura com a Nintendo. Nascido em Hokkaido, província japonesa, começou a trabalhar com videogames para a HAL, uma subsidiária da Big N, antes mesmo de se formar em Ciência da Computação no Instituto de Tecnologia de Tóquio.

Na adolescência já produzia suas próprias ideias de diversão eletrônica. Usava uma calculadora para criar jogos matemáticos. E então, mostrava as experiências para os colegas de escola. Em 1982, o empregado temporário foi contratado pela HAL. Em dez anos, participou de projetos próprios e encomendados pela Nintendo, como a série *Super Smash Bros.* e *Kirby*. E ainda assumiu a presidência da empresa, salvando-a da falência.

A façanha foi suficiente para assumir em 2000 a divisão de planejamento da Nintendo e, dois anos depois, tornar-se o quarto presidente da empresa. E deve ficar no cargo por um bom tempo, pois ao apostar no sucesso dos consoles Wii e DS, colocou a Big N de volta no topo do mercado de vendas de videogames.



PREPARE-SE PARA GOLDENEYE 007

O retorno do clássico

> Syozi, Ricardo Syozi

007 ficou muito mais bombado e mal-encarado

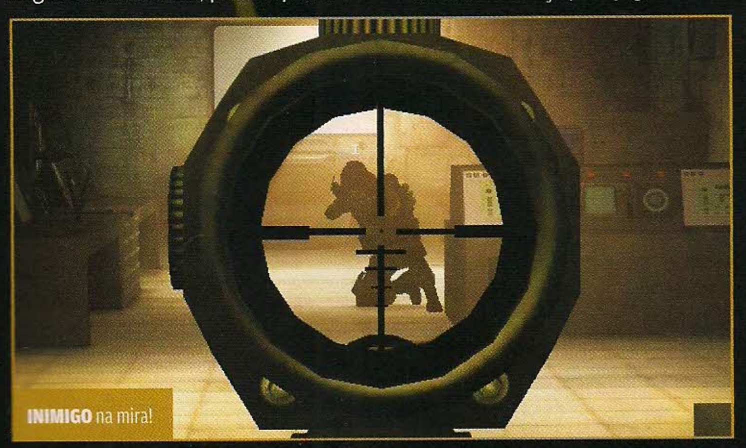
Bond, essa é a sua mais nova e perigosa missão.

Você deve pegar o novo game de Wii, *GoldenEye 007*, produzido pela Activision e Eurocom, um mortal e dourado Classic Controller Pro, e esquadrinhar todos os novos e velhos níveis de um dos mais renomados e esperados games dessa última década.

Seus primeiros movimentos serão penetrar na base em uma represa, neutralizar todos os alarmes, instalar um modem, interceptar informações de backup e por fim, antes dos inimigos o hostilizarem, pular represa abaixo para escapar. Além disso, você deverá se infiltrar em uma floresta nigeriana, na qual provavelmente será alvejado por balas, mas tenho certeza que você conseguirá escapar. Pois quem melhor para escapar da morte do que o maior agente secreto de todos os tempos?

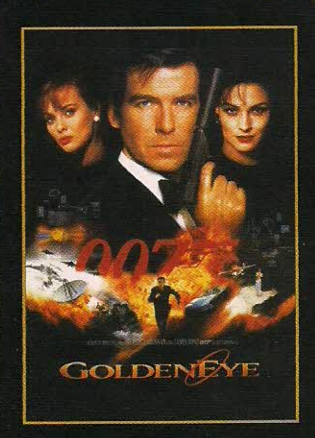
Nas próximas páginas, você terá as instruções no Briefing para acessar todas as informações possíveis desse game muito aguardado. Não se esqueça de levar a sua carteira de motorista, pois um tanque o aguarda.

Você tem licença para jogar.



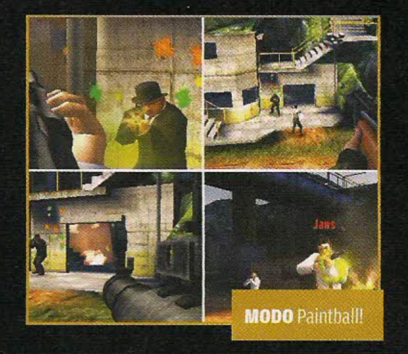
INIMIGO na mira!

007 CONTRA GOLDENEYE



Um dos maiores sucessos do agente secreto mais legal de todos os tempos é com certeza o filme *007 Contra GoldenEye*. Lançado em 1995 e estrelado por Pierce Brosnan no papel principal, o filme conta a aventura de Bond, James Bond, após a queda da Cortina de Ferro e o fim da Guerra Fria. O agente conhece Xenia Onatopp, uma mulher sensual e perigosa que pertence à mafia russa. Bond tem a missão de encontrar o GoldenEye, uma arma secreta espacial que pode destruir tudo que possuir algum circuito eletrônico e que, se estiver em mãos erradas, pode acabar com governos por todo o mundo. Bond deve se unir a Natalya Simonova para impedir uma catástrofe em potencial, e assim salvar mais uma vez o mundo.

Localizamos na equipe **Nintendo World** os agentes mais bem-sucedidos do clássico *GoldenEye 007* para Nintendo 64. Pedimos a eles um relatório completo de suas missões nos consoles da 5ª geração, para que você saiba o que irá encontrar no mais novo game do seu Wii.



MODO Paintball!



RICARDO SYOZI

POR QUE É ÉPICO
Acho que todos vamos concordar que é o multiplayer o grande fator. Quatro pessoas se esbaldando em um mata-mata, gritos, agitação, empolgação, estratégias. Jogar no modo License to Kill era sensacional, pois eu adorava matar apenas com um tapa e gritar: "Quem é o melhor? Nem preciso de armas para matar vocês! YEAH!"

O MELHOR
Falar que é o multiplayer é redundância. Por isso vou destacar outro ponto bem bacana do game: o início da fase Facility. Quem não se lembra de ficar no duto de ventilação observando o capanga no banheiro? Eu adorava passar alguns segundos nessa parte só pensando de que jeito eu ia matar o cara. Quase sempre era na mão mesmo.

AS EXPECTATIVAS
Muitos games do Bond já tentaram trazer o mesmo jeitão do original, mas nunca conseguiram. Tudo o que quero é um multiplayer de babar, poder matar a Natalya quando eu quiser, e principalmente a chance de me esconder em um lugar e jogar um montão de minas de aproximação para ficar esperando alguém chegar perto e BUM!



FLÁVIO CROFFI

POR QUE É ÉPICO
Sabe aqueles jogos que fazem você comprar um console só por causa dele? Este é o efeito *GoldenEye*. O Nintendo 64 teve dois títulos com esse poder, no meu ponto vista. Um deles é o jogo que estamos falando, e o outro é *Zelda: Ocarina of Time*. Porém, o diferencial de *GoldenEye* é que ele é baseado em um filme, e é a maior das raridades neste quesito. Já que estamos acostumados com adaptações mal feitas, este título foi e ainda é o destaque supremo nesse gênero.

O MELHOR
Em um console em que sangue não é seu forte, o *GoldenEye* de Nintendo 64 se superou nessa parte. Os efeitos dos tiros são simplesmente demais. Quando vi a primeira vez, achei incrível os soldados inimigos "sentirem" as balas. Tiros nas mãos, pernas, tórax, todos têm seu efeito específico, e um dano específico também.

AS EXPECTATIVAS
Espero que a produtora não lance um produto "minimizado" do original lançado para N64, no quesito de conter sangue e conteúdo para adultos. Afinal, estamos falando de um jogo de tiro. Devem oferecer opções para todos, tanto nos modos single como nos fantásticos multiplayers.



BRUNO LAZZARINI

POR QUE É ÉPICO

Goldeneye conseguiu fazer algo que poucos jogos conseguem: trouxe boas novidades ao gênero. Seja por ser o primeiro FPS criado exclusivamente para consoles a dar certo, a ter precisão na mira, a contar com um excelente modo multiplayer que viciou milhares de gamers na época ou até mesmo por trazer uma aventura sólida e inovadora no single player. A primeira aparição de James Bond no Nintendo 64 conseguiu marcar seu nome na história dos games – com louvor.

O MELHOR

A melhor sacada de *Goldeneye* estava na inclusão de diversos objetivos em cada fase, inspirada pelas múltiplas estrelas de *Super Mario 64*. Essa idéia pode parecer comum hoje em dia, mas revolucionou o gênero e trouxe muito mais profundidade aos jogos de tiro em primeira pessoa.

AS EXPECTATIVAS

Eu realmente espero não ter problemas com o framerate, que era o grande defeito da versão original. Além disso, seria bacana se incluíssem novas fases, novos objetivos e, é claro, um viciante modo multiplayer – desta vez, online.





LUCAS PATRICIO

POR QUE É ÉPICO

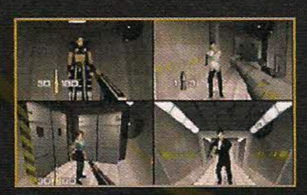
GoldenEye é épico porque reformulou a forma de se jogar tiro em primeira pessoa. Eu vou além: ele criou um novo padrão que não tinha sido mudado desde a criação do gênero, lá atrás com *Wolfenstein* e *Doom*. É impossível lembrar de *GoldenEye* e não recordar o quanto foi fantástico jogar com o controle do Nintendo 64.

O MELHOR

A melhor parte de se jogar no Nintendo 64 era o multiplayer, sem dúvidas. Dividir a tela com mais três amigos e disputar partidas competitivas foi algo completamente novo. Se hoje eu sou vidrado em modalidades desse gênero, talvez deva isso a *GoldenEye* de 64, que me ensinou como é divertido ficar em um mapa fechado caçando seus adversários e tentando atirar na cabeça enquanto todos acabam andando inconscientemente em direção à TV e colocando a cabeça na frente.

AS EXPECTATIVAS

Não quero criar muitas expectativas para as novas versões. Prefiro enxergá-las como algo novo, que adiciona uma nova experiência, e não que tente recriar a mesma que tive quando era garoto. Acho que até por ter esse sentimento nostálgico ligado às lembranças do game, acredito que nada poderá superar isso. Mas tenho certeza que a nova versão será fantástica e que só de revisitar as fases ficarei arrepiado.



PREPARE-SE PARA O MULTIPLAYER

Conheça alguns personagens que farão parte de *GoldenEye 007* para Wii



JAMES BOND: Ei! O 007 do filme original não era o Pierce Brosnan? Pois bem, no novo game Bond será vivido por Daniel Craig, o Bond mais barra pesada que já existiu. O cara promete não apenas dar tiros para todos os lados, mas também acertar uns sopapos nos vilões.



ALEC TREVELYAN: O agente 006 é um cara muuuito bacana. Ele dá uma mãozinha para Bond sempre que pode para resolver todos os problemas possíveis. É, confie bastante nesse cara. Ele é gente boa.



JAWS – *007 O Espião que me amava* (1977)**:** O gigante com os dentes mais temíveis de todos os tempos. O cara é sem dúvida o mais perigoso inimigo do 007. Ele possui uma força incomparável e destrói tudo o que vê pela frente.



FRANCISCO SCARAMANGA – *007 Contra o Homen da Pistola de Ouro* (1974)**:** O cara com a pistola de ouro (golden gun). Ele tem certeza que é o cara mais inteligente e habilidoso do planeta, por isso convida Bond para a sua ilha. Lá eles se enfrentam em uma batalha até a morte.



ODDJOB – *007 Contra Goldfinger* (1964)**:** Braço direito do maléfico Goldfinger. O baixinho Oddjob parece um mordomo qualquer, mas é muito forte e possui uma das armas mais legais já criadas no cinema: um chapéu cortante capaz de decepar cabeças.



ERNST STAVRO BLOFELD – *Moscou Contra 007* (1963)**:** Um dos mais importantes vilões de Bond. Ele aparece em cerca de seis filmes, mas suas grandes aparições são quando não vemos sua face, apenas sua mão acariciando seu gato.

IGUALZINHO AO FILME

Produtor conta como a participação do ator Daniel Craig trouxe nova vida e novas funcionalidades a *GoldenEye 007*

> Fernando Souza Filho e Natalie Hidemi



JAMES LODATO, o produtor e nosso entrevistado

Não basta só fazer o jogo, tem que ser realista, afinal, essa é a essência de James Bond. Com isso em mente, a Eurocom e a Actvision, produtoras de *GoldenEye 007*, chamaram o ator Daniel Craig para participar do desenvolvimento do game. Quem conta os detalhes é James Lodato, produtor da Activision, que falou com exclusividade para a **Nintendo World**.

Nintendo World: O que os fãs podem esperar de diferente em *GoldenEye 007* para honrar as raízes fantásticas da versão original para N64?

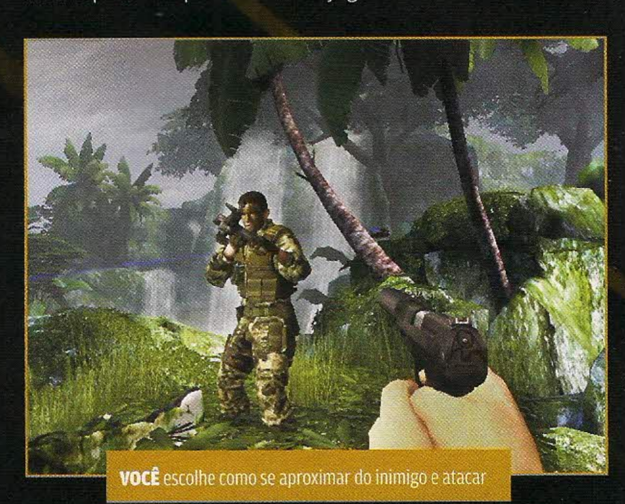
James Lodato: O segredo do jogo é certificar-se que mantere-mos tudo aquilo que as pessoas amam em *GoldenEye*, ao mesmo tempo que modernizamos a franquia para uma nova realidade tecnológica. Isso significa que vamos pegar o enredo original de *GoldenEye* e adicionar novos aspectos da jogabilidade. Por outro lado, agora Bond pode interagir de maneira mais efetiva com partes do cenário, pular sobre obstáculos e deslizar por declives. Além disso, tudo no mundo a sua volta pode ser destruído, pois isso ajuda a manter o gameplay bem intenso. Os jogadores agora também podem escolher como se aproximar do inimigo, como atacar, pois há novas formas de ação furtiva e de ataque.

Isso também vale para o modo multiplayer?

Para o modo multiplayer, levamos *GoldenEye* para uma arena online com até oito jogadores simultâneos. Há cerca de 50 personagens novos e 25 armas novas para escolher. Aqui tem tudo para todos os gostos [risos].

É muito difícil manter as raízes de um jogo tão querido?

O que realmente queremos com *GoldenEye 007* para Wii é honrar aquilo que os jogadores mais amaram no jogo original. Essa é uma recriação completa da experiência com *GoldenEye*. Sinceramente, não poderia haver melhor título para nos inspirar do que o filme e o jogo



VOCÊ escolhe como se aproximar do inimigo e atacar

para o N64. Durante o desenvolvimento, a preocupação principal era manter a autenticidade do título original, por isso todos da equipe do Eurocom [desenvolvedora] jogaram novamente o primeiro *GoldenEye*.

Vocês fizeram algum tipo de pesquisa entre os fãs do game original?
Não foi difícil coletar opinião dos antigos fãs. Além de ouvi-los, trabalhamos em conjunto com a Nintendo e a EON Productions para nos certificarmos que a reputação de *GoldenEye* seria devidamente honrada.

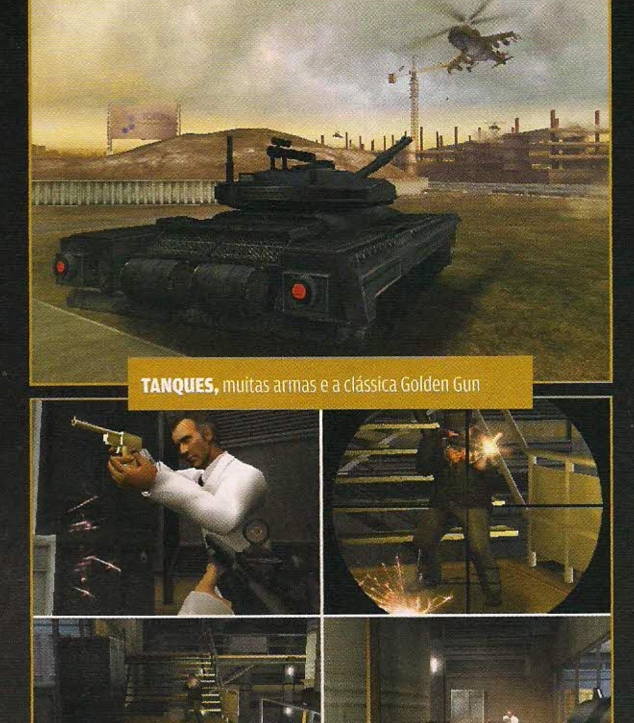
Obviamente, as mudanças tecnológicas são tremenas desde os tempos do N64. Esses avanços da alta tecnologia poderão ser observados em *GoldenEye 007* para Wii?
Acredito que os fãs de James Bond vão ficar alucinados com o visual desse game, pois ele mostra do que o Wii é capaz. *GoldenEye 007* traz muitas novas funcionalidades, mas a capacidade de poder interagir e até destruir o cenário ao seu redor certamente é o grande atrativo. E tudo é feito com animações de qualidade, inclusive com movimentos faciais perfeitos. Posso dizer com toda certeza que esse é o jogo mais bonito já feito para Wii até hoje. Acredito que os fãs vão concordar comigo após jogá-lo.

Existe algum aspeto do jogo original para N64 que será mantido intacto?
Uma coisa que quisemos manter igual ao original é a divisão da tela em quatro partes, no modo multiplayer. Os fãs vão se sentir em casa com ela. Os mapas foram atualizados para trazerem mais variedade de gameplay, mas aquele clima frenético do *GoldenEye* para N64 não mudou nada. Outra coisa que mantivemos intacta foi a arma dourada e personagens clássicos, como Oddjob e Jaws. Há ainda lugares familiares tirados do modo single-player original, como Archives e Facility, que vai deixar os antigos fãs bem saudosistas.

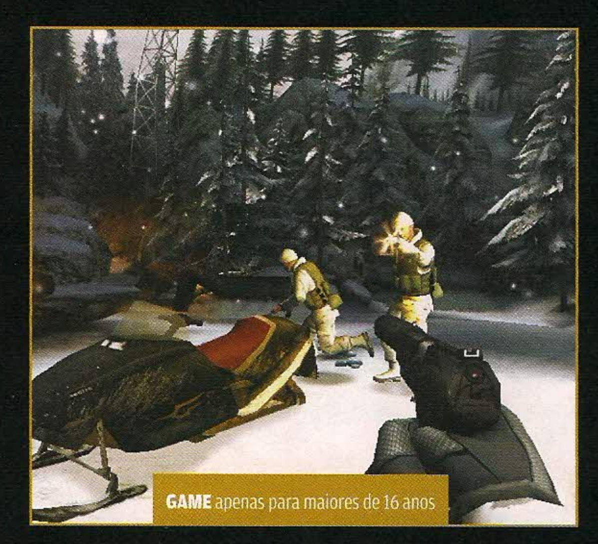
E o que tem de totalmente novo na série?
Na campanha single-player, há diversas novas localidades que os jogadores poderão experimentar. Elas foram criadas por Bruce Feirstein, que escreveu os diálogos do jogo e também o roteiro original do filme *GoldenEye*. Ele trabalhou em conjunto com o pessoal da Eurocom para deixar o script de *007* bem atualizado. Não poderia ser mais fiel ao original do que isso, não é? [risos] Mas o que está mais mudado mesmo é o modo online multiplayer, com diversos modos do jogo, novos objetivos e muito conteúdo fresquinho para os jogadores aproveitarem.

"Durante o desenvolvimento, a preocupação principal era manter a autenticidade do título"

O estilo de *GoldenEye* marcou época no N64. Hoje em dia, a moda são os jogos de FPS (tiro em primeira pessoa). Como é possível equilibrar-se entre a tradição da série e as novas necessidades do mercado de jogos?
Há duas coisas que precisamos considerar. A primeira é a diversão. E nesse ponto não tem o que discutir: ou o jogo é divertido ou não é. Atualmente, os modos mais populares para multiplayer ainda são o Deathmatch e o Team Deathmatch, portanto precisamos ter em mente que essas características precisam ser respeitadas. Por outro lado, o Wii oferece modos novos e muito legais para se controlar um personagem. Pensando nisso, a Eurocom criou 5 presets para serem usados assim que se liga o Wii Remote e o Nunchuck. Isso certamente agradará os usuários acostumados aos jogos de FPS, pois sequer será necessário mirar o Wii Remote na tela. É sensacional.


TANQUES, muitas armas e a clássica Golden Gun

E o suporte aos controles clássicos?
Normal. *GoldenEye 007* suporta o Classic Controller, o Pro, o Wii Zapper e até mesmo os controles do GameCube. Nossa ideia era fazer algo em que todos se sentissem confortáveis.


GAME apenas para maiores de 16 anos

Os James Bonds de Daniel Craig e Pierce Brosnan são totalmente diferentes nos filmes. Houve participação do ator na produção do game?
Sim, com certeza. Daniel Craig trouxe todo o pique do universo James Bond para o jogo. A equipe ficou empolgadíssima em encontrar o cara pessoalmente e gravar suas falas. Quando começamos a desenvolver o jogo, já tínhamos o Daniel em mente para delinear as características do personagem principal. Acho que essa foi uma das razões principais de investirmos na interação total com o cenário e adicionarmos um sistema de combate mano-a-mano em algumas situações. O James Bond de Daniel Craig não é mais apenas aquele cara que só luta judô, ele é um verdadeiro mestre da luta.

O sistema de missões também será similar ao original?
Sim. A história no modo single-player segue a mesma linha do original, é a história de *GoldenEye*. A diferença é que ela foi atualizada pelo Bruce Feirstein, mas sem perder seus aspectos mais tradicionais.

No N64, havia uma diferença na quantidade de missões, de acordo com os níveis de dificuldade. Esse sistema será mantido?
Há quatro níveis de dificuldades: Operative, Agent, 007 e 007 Classic. Isso torna o jogo mais difícil no sentido tradicional, ou seja, os inimigos ficam mais difíceis de bater. Por outro lado, há também mais objetivos a serem cumpridos. À medida que o nível de dificuldade é aumentado, tem muito mais conteúdo para ser jogado. No modo 007 Classic, nós retiramos o sistema de vida regenerativa e incluímos um indicador de nível de vida e a necessidade de usar uma armadura quando estiver ferido. Assim, o jogador não pode simplesmente se esconder para recuperar sua vida, ele precisa encontrar uma armadura escondida no cenário para poder continuar vivo. Essa armadura só existe nesse modo de dificuldade específico, e ela adiciona novas estratégias.

O dublê verdadeiro de Daniel Craig nos filmes participou também do desenvolvimento do jogo?
Sim, Ben Cooke é o dublê de Daniel nos filmes de James Bond e ele também foi chamado pela Eurocom para a captura de movimentos e a reprodução bem realista das cenas de combate. Ben é muito bom no que faz, por isso, as cenas de combate do jogo ficaram bem realistas.

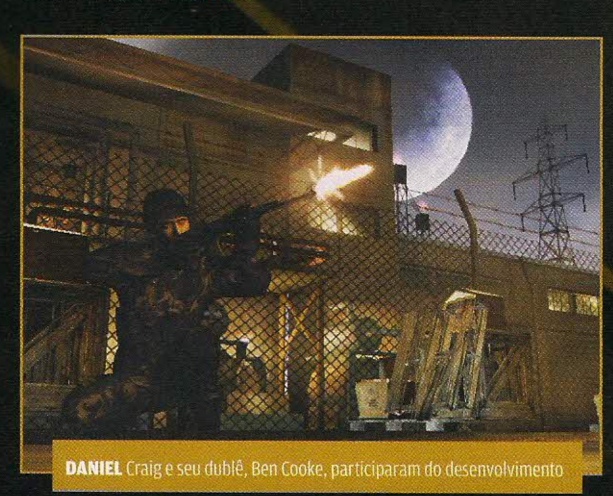
Então, James Bond terá novas habilidades em *GoldenEye 007*?
Sim, exatamente por isso fizemos questão da participação do dublê real de Daniel.

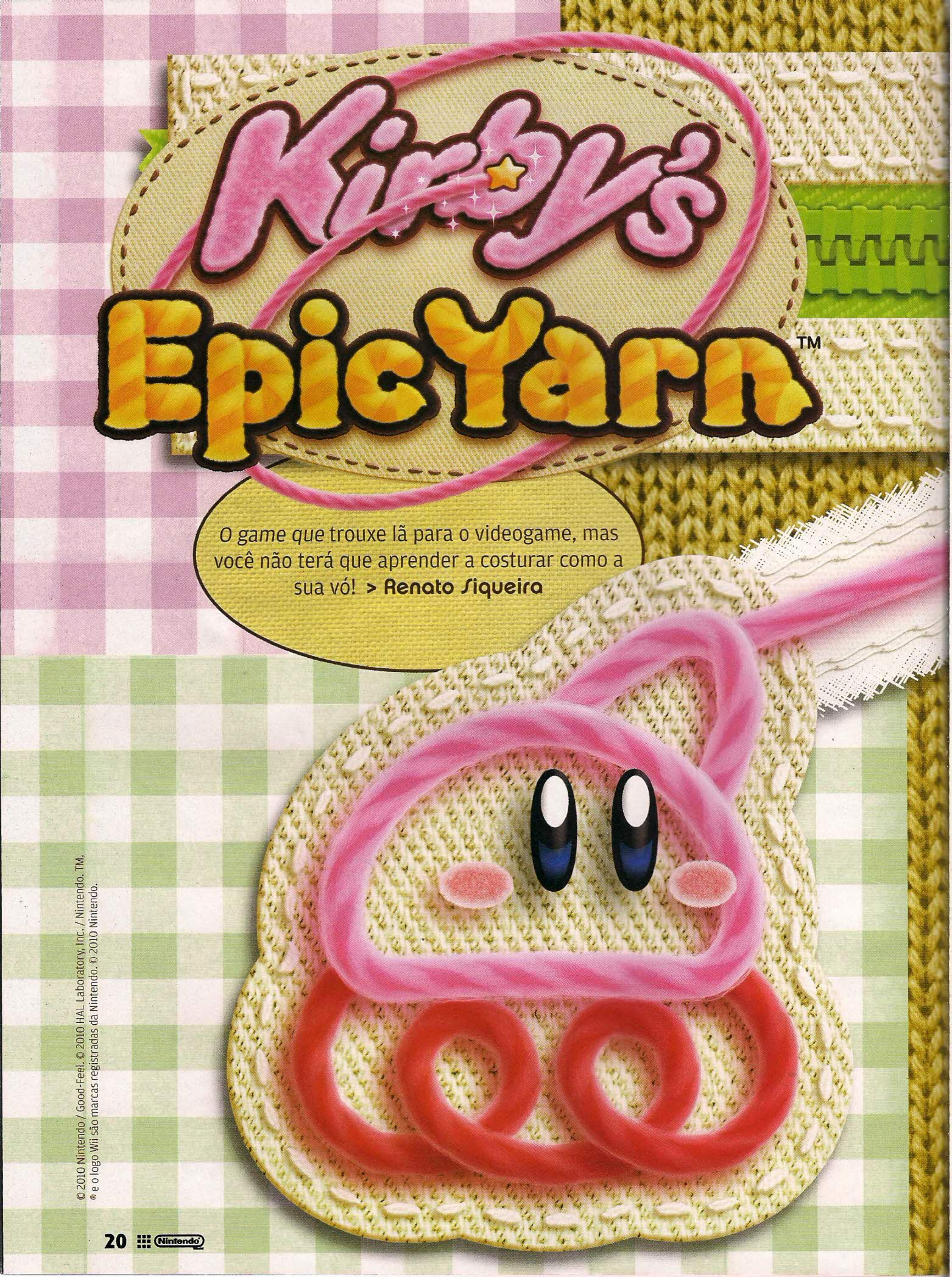
A produção do game foi bem planejada e detalhista. Houve alguma adição de última hora ao jogo, aquela coisa que é colocada no último minuto?
Acho que planejamos tudo com tantos detalhes que não sobrou espaço para isso. Creio que os fãs ficarão muito felizes com os quatro níveis de dificuldade no modo single-player, com os objetivos adicionais, com os 50 personagens jogáveis e as 25 armas do jogo.

No game original, o jogador podia desativar a função de mostrar sangue nas ações. Essa opção será mantida?
Não, essa opção de não mostrar sangue não existe na nova versão. O jogo está classificado para maiores de 16 anos.

"A experiência geral de *GoldenEye* é a mesma"

Existem muitas mudanças de funcionalidades entre as versões para DS e para Wii?
A versão para DS segue o mesmo enredo do Wii, as locações são também as mesmas. Mas a versão para DS tem funcionalidades que são próprias do console, como a Touch Screen. Também há diferenças nos níveis do jogo, nas armas e também nas armadoras. Mas a experiência geral de *GoldenEye* é a mesma, não muda. NW

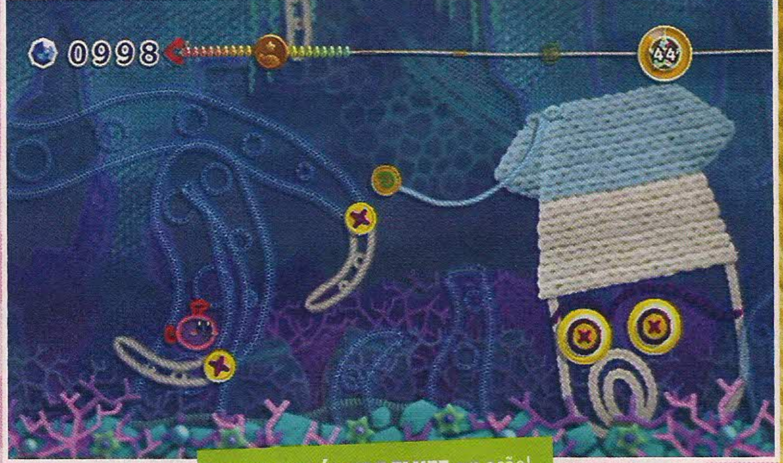

DANIEL Craig e seu dublê, Ben Cooke, participaram do desenvolvimento


Kirby's
Epic Yarn™
O game que trouxe lã para o videogame, mas você não terá que aprender a costurar como a sua vó! > Renato Siqueira



Um belo dia Kirby estava caminhando pela pacífica Dream Land quando encontrou um delicioso tomate! Não demorou muito para que nossa querida bolinha rosa abrisse sua bocona para comê-lo. No momento em que Kirby sugava o tomate, um misterioso homem de manta apareceu e disse: "Ei, este é o meu tomate especial!" Mas já era tarde demais. O homem de manto ficou irritado e colocou Kirby dentro de sua meia. Quando se deu conta, o pobre habitante de Dream Land percebeu que não só estava em um mundo completamente diferente como tinha virado uma bolinha de lã rosa!

Quando pensava que estaria sozinho em sua jornada, ele encontrou o Príncipe Fluff, que também havia sido raptado, e contou que Yin-Yarn, o misterioso homem de manta, escondeu sete pedaços de lã pelo mundo de remendos, e que somente eles seriam capazes de quebrar o misterioso feitiço do vilão. A bolinha invocada topa logo encarar o universo dos tecidos com Fluff e assim começa uma das aventuras mais fascinantes que você já viu no seu Wii.



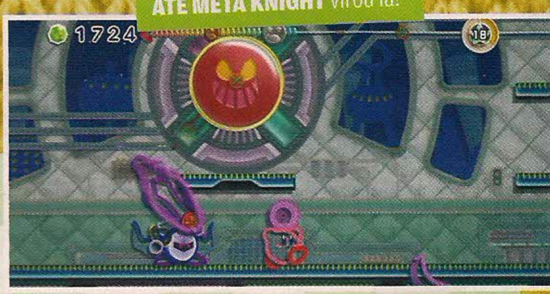
KIRBY E PRÍNCIPE FLUFF em ação!







ATÉ META KNIGHT virou lã!



UMA AVENTURA ÉPICA!

Kirby's Epic Yarn foi desenvolvido pela Good Feel Inc., a empresa que produziu *Wario Ware: Shake It!*, com supervisão total da HAL Laboratories, com o intuito de ser lançado inicialmente para o GameCube. Mas problemas para cumprir os prazos de produção fizeram com que o game fosse adiado e transferido para o Wii – e o resultado do enorme tempo de produção é um jogo infinitamente bonito e bem acabado.

Epic Yarn tem tudo o que um bom jogo 2D de plataforma teria: pulos, movimentos especiais, muita ação, gameplay equilibrado e um controle simplificado. Neste game usa-se na maior parte do tempo o Wii Remote de lado: com o direcional você move o herói enquanto os botões 1 e 2 servem para ação e pulo respectivamente.

O toque de mestre está mesmo no visual. A riqueza de detalhes, as cores e o design usado para o minucioso mundo dos remendos é simplesmente fantástico, o que transforma o game em uma experiência incrível. Tudo se mexe e tem efeitos realistas de lã e pano. Por exemplo, ao entrar por um buraco em um pano com formato de prédio, é possível controlar o personagem apenas pelo calombo que ele faz ao andar por debaixo de todo o tecido subindo pelas costuras expostas.

Dentro deste mundo de tecidos grudados, Kirby possui movimentos diferentes daqueles que conhecemos em outros jogos da série. Ao invés de devorar seus adversários e ganhar seus poderes – diga-se de passagem a sua marca registrada –, o botão de ação do Wii cria um laço que, quando arremessado, se enrosca no fio dos inimigos para que Kirby possa puxá-lo logo em seguida, reduzindo o adversário a uma mera pilha de lã.

Com o laço, a bolinha de lã rosa ainda pode puxar zíperes, se pendurar em botões para atravessar

TEM KIRBY DE TODO JEITO!



obstáculos ou arrastar o pano para que o cenário mude de lugar.

COSTURA DIFERENTE, HABILIDADE DIFERENTE!

Um jogo do Kirby no qual ele não se transforma não pode ser considerado um game da bola rosa, certo?

É por isso que Kirby possui uma série de transformações de todos os tipos: quando corre muito ele se transforma em um carrinho; quando cai de locais altos vira um paraquedas; às vezes torna-se um peso ou um pião. Mas é com a Metamortex que a coisa fica realmente divertida: estes itens transformam o personagem em coisas totalmente diferentes. Assim, o herói pode virar um foguete, um carro de bombeiro, um golfinho, um jipe, uma escavadeira, um trenzinho e muito mais. São cerca de 10 metamorfoses diferentes e cada uma delas afeta de maneira muito original o modo de jogar, tornando tudo ainda mais interessante. E além disso é possível curtir o game em dupla! Enquanto você controla Kirby, o seu amigo, amiga, namorada, vizinho, paquera ou qualquer outra pessoa ficará com o Príncipe Fluff. Os dois tem as mesmas habilidades e transformações, mas se ajudam cooperativamente. Um pode carregar o outro nas costas em fases mais difíceis ou arremessar o outro como arma para vencer os obstáculos mais complicados.

Kirby's Epic Yarn é um game de plataforma tradicional com 7 fases e mais de 50 estágios, que surpreende pelo estilo original, tornando-o mais do que recomendado para adultos e crianças.

Considerando que este é o primeiro game da série depois de *Kirby Air Ride* lançado em 2003 para o GameCube, já estávamos mesmo sentindo saudade do nosso querido amigo gordinho.

MAIS AÇÃO NO CASTELO!

Além da aventura principal, você ainda pode abrir minigames no castelo do Príncipe Fluff. Ao recolher bijuterias pelas fases, Kirby pode comprar itens para enfeitar seu quarto no mundo de lã, que fica dentro do castelo de Fluff. NW

METAMORFOSES



Dolphin
Quando ganha esta transformação na água, Kirby tem todas as habilidades de um golfinho. Ele pode pular, passar por argolas, arremessar bolas em cestos para ganhar itens e dar um giro que acaba com os inimigos.



Digger
Com essa máquina pesada, a bola rosa pode fazer buracos no chão de espuma para encontrar itens e abrir caminhos para novas áreas.



Off-Roader
Kirby se torna um 4x4 e corre pelas areias de lã dando saltos incríveis e atropelando os inimigos em altíssima velocidade.



Fire Engine
Com esta transformação, ele pode apagar pequenos incêndios usando a água de lã que sai de sua mangueira, controlada ao se balançar o Wii Remote para os lados.

GALERIA DOS VILÕES



Rei Dedede
O pinguim malvado que sempre apronta com Kirby em Dream Land também ganhou sua versão de lã! E vem para azucrinar a sua vida mais uma vez.

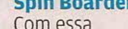
Meta Knight
Sempre mostrado como o rival de Kirby, não se sabe ao certo o que o cavaleiro da máscara prateada faz em *Epic Yarn*, mas ele quando aparece a princípio é para enfrentar a bola rosa.



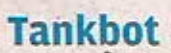
Yin-Yarn
O vilão do mundo de lã é o responsável por jogar Kirby dentro de sua meia suja junto com o Príncipe Fluff.



Rocket
Voando pelo espaço, quando Kirby vira foguete o game muda de estilo e se torna um jogo clássico de nave com tiros de lã para todo lado.



Train
Transformado em um trem, Kirby pode desenhar trilhos na tela e avançar pela fase atropelando todos os inimigos que esiverem pela frente.



Spin Boarder
Com essa transformação, a bolinha rosa vira um surfista de primeira, mas cabe a você fazer os movimentos radicais em cima da cabeça dos vilões.



Tankbot
Na hora de enfrentar os inimigos mais poderosos, o robô gigante vem bem a calhar! Ele pode detonar tudo o que estiver em seu caminho passando por cima ou lançando alguns de seus poderosos mísseis.



Saucer
Como OVNI é possível sugar inimigos e itens com o raio de tração. A nave ainda possui um movimento especial que detona todos os inimigos da tela.

A décima metamorfose de Kirby é a Star Shooter, mas não vamos estragar a surpresa logo nesta edição!


Wii
Kirby's
Epic Yarn
Ganhe uma Camiseta* na compra de Kirby's Epic Yarn nas lojas oficiais.
Consulte as lojas participantes em www.nintendo.com.br . Promoção por tempo limitado.
*A escolha do modelo está sujeita à disponibilidade de estoque.
Nintendo
Nintendo
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
© 2010 Nintendo / Good-Feel. © 2010 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo. TM, ® y el logo Wii son marcas registradas de Nintendo.
© 2010 Nintendo.
Wii

PREVIEW

Wii

MARIO SPORTS MIX





QUATRO ESPORTES DE UMA SÓ VEZ COM MARIO E SUA TURMA

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Square-Enix
Gênero: Esportes
Lançamento: 2011
Expectativa: Alta

VOCÊ JÁ LEU AQUI NA NW HÁ ALGUNS MESES na seção ComuNidade sobre os esportes que gostaríamos que Mario participasse – um desafio em tanto para o bigodudo mais atlético do mundo dos games. E como de costume, o mascote da Big N vai estrelar mais um jogo esportivo, com quatro modalidades de uma só vez!

Mario Sports Mix trará Mario e sua turma para disputas de basquete, hóquei, vôlei e dodgeball – a famosa queimada americana. A produção está nas mãos da Square-Enix, famosa produtora de RPGs. Está achando estranho ela tomar conta desse título? Oras, basta lembrar que há alguns anos foi ela também que produziu *Mario Hoops 3 on 3* para o Nintendo DS.

E o que podemos esperar dessa união de quatro esportes de uma só vez? Bom, assim como acontece em *Wii Sports*, cada modalidade ficará em um menu separado e terá suas próprias regras. Os personagens serão os mesmos para todos as disputas, que acontecem sempre em duplas. Mario, Peach, Bowser, Luigi, Donkey Kong e toda a turma estarão presentes. Resta saber se veremos algum personagem de *Final Fantasy* ou *Dragon Quest* fazendo alguma participação especial. Seria demais, não é mesmo?

Como todo jogo de esporte do Mario, as regras não são levadas tão a sério. O que vale mesmo é a diversão. No basquete, por exemplo, poderão existir cestas valendo mais de 10 pontos. Isso sem falar que os movimentos especiais tem presença confirmada. Assim como em *Mario Tennis* e *Mario Strikers*, os personagens poderão executar acrobacias malucas para ganhar enorme vantagens em alguns lances. E, claro, itens como cascos e bananas vão estar muito presentes nas quadras.

Os comandos serão bem simples e intuitivos. Para realizar uma cortada no vôlei, por exemplo, será necessário chacoalhar o Wii Remote para cima e depois para baixo, no momento exato em que a mão do personagem passar pela bola. Tudo uma questão de timing. No basquete, funciona exatamente da mesma forma para fazer lindas enterradas.

Apesar de seguir a risca a fórmula dos jogos de esportes do Mario, *Sports Mix* parece ser um pouco mais descompromissado. O gênero chega quase a ser um Party Game, devido ao imenso número de adversidades que acabam se sobressaindo à jogatina em si.

Ficamos particularmente empolgados com a modalidade de vôlei, que aparentemente é muito divertida. Só esperamos que os comandos sejam intuitivos sem deixar de fazerem diferença. Queremos dizer que é legal ter o desafio e a possibilidade de alterar a direção da bola ou efeito ao fazer um movimento diferenciado. É isso que vai determinar o sucesso de *Sports Mix*.

Como em todo jogo do bigodudo, nós já estamos muito ansiosos para colocar as mãos e testar logo. Assim que *Mario Sports Mix* chegar, a gente dá p veredicto sobre qual dos quatro esportes será o mais divertido. Apostamos no vôlei. E vocês? NW



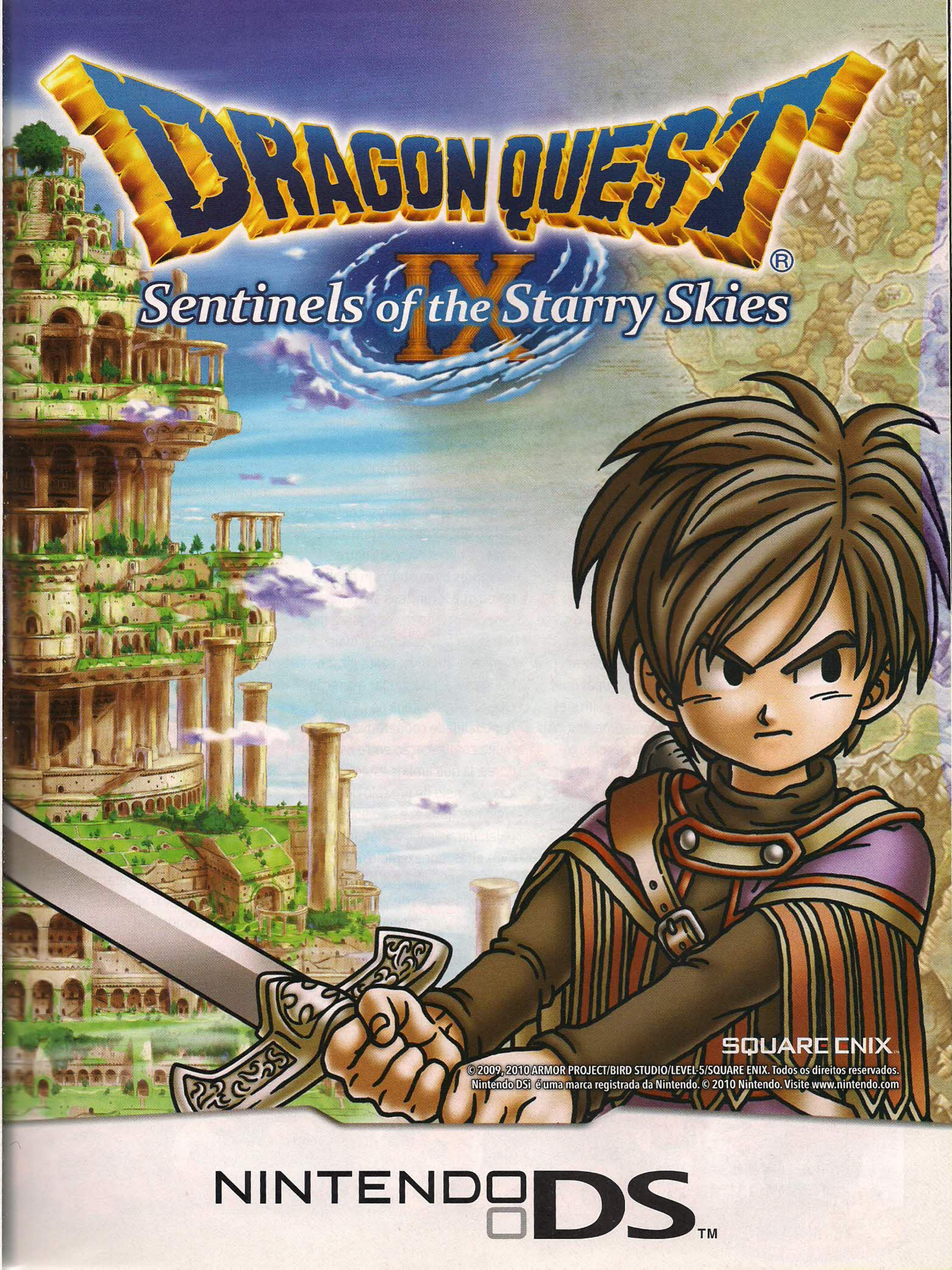


QUAL das modalidades será a mais divertida?








DRAGON QUEST
IX
Sentinels of the Starry Skies
SQUARE ENIX
© 2009, 2010 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX. Todos os direitos reservados.
Nintendo DSi é uma marca registrada da Nintendo. © 2010 Nintendo. Visite www.nintendo.com
NINTENDO DS™

RAVING RABBIDS TRAVEL IN TIME

DAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAHHHHH!!!



INFO

Plataforma: Wii
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft
Gênero: Minigames
Lançamento: 9 de novembro
Expectativa: Média

PERSONAGENS MALUCOS ESTÃO GANHANDO a fama de roubar séries. Lembra de *Mario Land*, de Game Boy? Depois que Wario apareceu, ele tirou o encanador de cena e pegou a franquia para ele. A mesma coisa aconteceu com os coelhos malucos de *Rayman Raving Rabbids*, que agora já são independentes do mascote sem braços nem pernas da Ubisoft e voltam a estrelar um jogo só deles: *Raving Rabbids Travel in Time*.

Após uma aventura de plataforma em *Go Home*, lançado no ano passado, a fórmula volta ao conceito original de minigames. Como o nome entrega, o tema da vez é viagem no tempo. Os Rabbids encontram uma máquina de lavar roupas que faz viagens no tempo, e assim eles passeiam pelos acontecimentos mais importantes da história, como o momento em que Leonardo Da Vinci pintava a Mona Lisa ou a quebra do mercado americano em 1929.

Dessa vez o design do jogo é formado por um mundo hub – semelhante ao que acontece em *Mario 64*, com o castelo da princesa Peach. Só que para tornar o tema mais apropriado, em *Travel in Time* os coelhos estão em um grande museu dividido em cinco partes distintas. Cada uma dessas localidades possui cinco fases, cada uma com uma jogabilidade diferente. No total serão 25 minigames diferentes alternando entre as 5 formas de jogabilidade.

Entre os já mostrados, conferimos um no qual é preciso controlar naves e outro em que quatro jogadores competem em duplas tendo que levar itens até um ponto específico. O de naves lembra muito *Mario Kart*, só que muito mais simples e intuitivo. Basta girar o Wii Remote para mudar a direção e pegar alguns itens no caminho. A modalidade cooperativa exige muita comunicação entre os jogadores, já que ambos estão amarrados por meio de um rolo de papel higiênico (pois é) e não podem pular. Para alcançar plataformas mais altas, por exemplo, é preciso que um suba em cima do outro. Sem cooperação de verdade, a dupla não vai conseguir vencer.

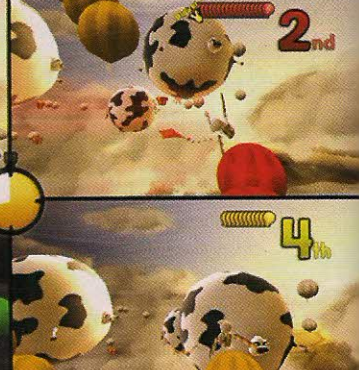
Pela primeira vez na série existe um modo online para até quatro pessoas jogarem todos os minigames via rede Wi-Fi da Nintendo. Além disso, todas as modalidades possuem ranking de pontos online (leaderboards), para que você possa tentar bater a pontuação dos seus amigos e de jogadores de todo o mundo.

Claro que *Raving Rabbids* é voltado ao público casual e infantil. Por assim ser, antes de algumas fases, ele dará alguns segundos para que os jogadores se acostumem com os comandos. Enquanto passeiam pelo espaço controlando as naves, por exemplo, presentes podem ser encontrados. Esses se transformam em novas roupas para personalizar seu coelho maluco no jogo ou até mesmo brindes para a página do Facebook – integração social que a Ubisoft aposta firme.

Repleto de cenas de corte hilárias e momentos que só os coelhos malucos podem proporcionar, *Raving Rabbids Travel in Time* promete divertir mais uma vez aquela sua reunião com amigos ou festa de família. O jeito é esperar e ver se será isso que vai acontecer. Nós estamos torcendo que sim! NW







MUITOS minigames tão malucos quanto os coelhos doidões

NI NO KUNI

UMA PRODUÇÃO CINEMATOGRÁFICA PARA O PORTÁTIL DA BIG N



ANUNCIADO EM 2008, FINALMENTE *NI NO KUNI* (Outro Mundo, em português) foi apresentado na Tokyo Game Show deste ano. E, talvez, a espera tenha valido a pena. As informações divulgadas até agora mostram que o Nintendo DS deve ganhar um jogo memorável nos próximos meses.

Trata-se de um projeto da Level-5, responsável por títulos criativos como a franquia Professor Layton, e do estúdio Ghibli, que ganhou notoriedade mundial quando recebeu um Oscar, em 2003, pela animação *A Viagem de Chihiro*.

A companhia cinematográfica já havia produzido alguns trabalhos no gênero, mas é a primeira vez que se dedica exclusivamente ao desenvolvimento de um game. Para quem não a conhece, seus desenhos animados são marcados por roteiros maduros, ambientes exuberantes e personagens incomuns.

O RPG retrata a história de Oliver, um garoto de 13 anos, que presencia a morte repentina de sua mãe. Ao dividir a dor da perda com um boneco de pano dado por ela, o garoto deixa cair algumas lágrimas sobre o brinquedo. Com isso, Shizuku adquire vida, tornando-se uma espécie de fada madrinha. E tem uma notícia muito boa para contar: Oliver pode ter a mãe de volta!

No entanto, a solução para encontrá-la está escondida em uma dimensão paralela, a Ni No Kuni. Lá, o tempo passa de uma maneira diferente do da Terra e os animais governam os humanos. E não se chega a nenhum lugar sem a ajuda dos moradores. Aliás, muitos são conhecidos pelo garoto – no entanto, no outro mundo agem como se fossem pessoas diferentes.

Antes de encarar a aventura, Shizuku dá ao garoto uma vara de condão e um livro com diversas magias. Cada uma é representada por um símbolo, como cruz e círculos, e tem uma função. Isto significa que toda vez que o jogador abrir passagens secretas, resolver enigmas ou enfrentar inimigos, terá de desenhar o sinal correspondente na tela de toque do DS com a caneta Stylus.

Como o título faz parte das comemorações dos 10 anos da Level-5, a produtora não poupou investimentos e deu carta branca para a Ghibli. Prova disso é que os CGs (cenas cinematográficas) criados são, na verdade, um legítimo longa-metragem. A trilha sonora, inclusive, é de Joe Hisaishi, compositor dos principais filmes do estúdio. Para caber todo o trabalho, o cartão SD do jogo terá 4 Gb.

Outra curiosidade de *Ni No Kuni* é que o game será vendido com o livro mágico de Oliver. Serão mais de 300 páginas divididas em tópicos sobre personagens auxiliares, símbolos que liberam magias, mapas e características dos inimigos enfrentados em batalhas. Em contrapartida, o game vai exigir o uso do guia ilustrado o tempo todo. Vai complicar a vida de quem quiser curti-lo fora de casa. (NW)

INFO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Level-5
Desenvolvimento: Level-5 e Studio Ghibli
Gênero: RPG
Lançamento: Não divulgado
Expectativa: Média


UMA HISTÓRIA digna do estúdio de Hayao Miyazaki






METROID™
Other M

DOSSIÊ 3DS

Interrogamos Toads e torturamos um Goomba só para você ficar sabendo de tudo sobre o novo portátil da Nintendo > **Ricardo Syozi**

LANÇAMENTO (FINALMENTE!)

Vamos logo com uma das informações mais importantes: o 3DS está programado para ser lançado no dia 16 de fevereiro de 2011 no Japão. Nas Américas e Europa ele deverá ser lançado em março do ano que vem

PREÇO

O 3DS custará 25000 ienes (cerca de 300 dólares), mas os rumores dizem que a Nintendo Of America pretende colocá-lo nas lojas por 250 dólares (o preço do Wii em seu lançamento)

GAMES

Os cartões de jogo são do mesmo tamanho do DS, com 2 Gb de memória no lançamento do portátil. Compatibilidade com games de DS e DSi

ESTILO

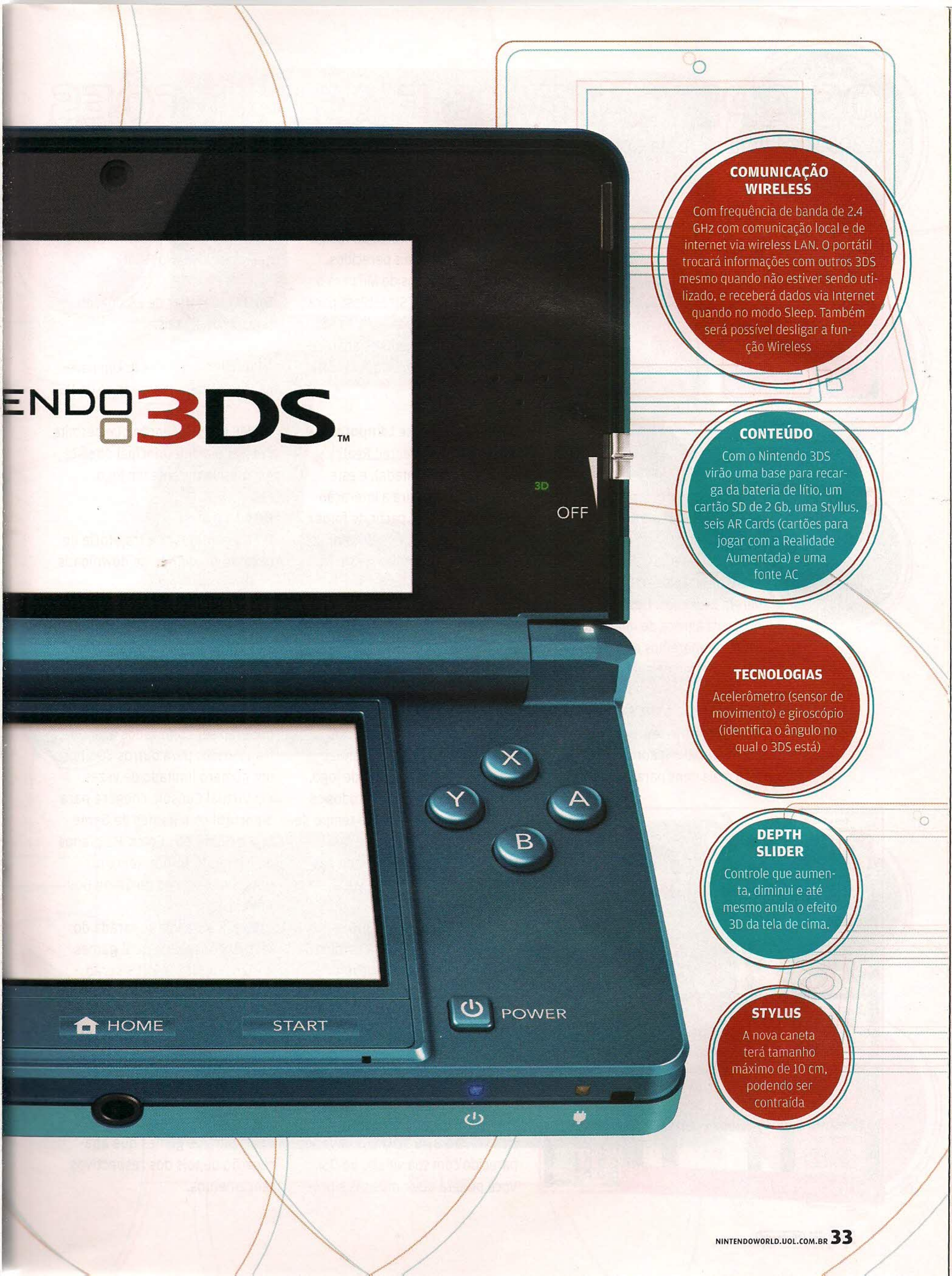
O design final do console é muito parecido com o já apresentado na E3. Ele virá em duas cores: Aqua Blue e Cosmo Black

MEMÓRIA

O 3DS virá com um cartão SD de 2Gigabytes



Montamos uma equipe especial para investigar todas as informações possíveis sobre o futuro portátil da Nintendo, o 3DS. Espiões disfarçados de Koopas foram enviados, Goombas foram capturados e interrogados, tudo isso só para trazer a você informações fresquinhas sobre esse novo objeto de desejo de toda a comunidade gamer.



ENDO 3DS TM
3D
OFF
X
Y
A
B
HOME
START
POWER
COMUNICAÇÃO WIRELESS
Com frequência de banda de 2.4 GHz com comunicação local e de internet via wireless LAN. O portátil trocará informações com outros 3DS mesmo quando não estiver sendo utilizado, e receberá dados via Internet quando no modo Sleep. Também será possível desligar a função Wireless
CONTEÚDO
Com o Nintendo 3DS virão uma base para recarga da bateria de lítio, um cartão SD de 2 Gb, uma Styllus, seis AR Cards (cartões para jogar com a Realidade Aumentada) e uma fonte AC
TECNOLOGIAS
Acelerômetro (sensor de movimento) e giroscópio (identifica o ângulo no qual o 3DS está)
DEPTH SLIDER
Controle que aumenta, diminui e até mesmo anula o efeito 3D da tela de cima.
STYLUS
A nova caneta terá tamanho máximo de 10 cm, podendo ser contraída

OS APLICATIVOS E AS FUNÇÕES

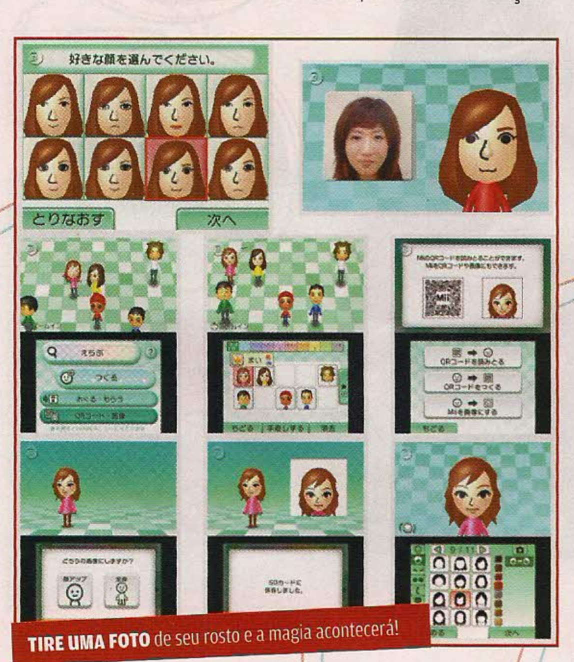
O 3DS trará uma série de aplicativos e funções muito bacanas, confira:



ELES vão invadir o seu 3DS!

STREETPASS: Quando o portátil estiver sendo usado ou em modo Sleep, o StreetPass funcionará entre dois Nintendo 3DS que estiverem próximos. Dessa forma, ocorrerá a troca de informações entre os aparelhos e até mesmo "disputas" virtuais de games.

MiiSTUDIO E STREETPASS Mii PLAZA (nome temporário): O bom e velho criador de Miis agora terá mais itens para customização. Você poderá tirar fotos de rostos para criar Miis mais parecidos, transferir imagens do Mii para o cartão SD, usar o StreetPass para transportar Miis para outros 3DS e Miis de outros jogadores aparecerão em certos games que o dono estiver jogando.



TIRE UMA FOTO de seu rosto e a magia acontecerá!

AR GAMES (nome temporário): AR vem de Augmented Reality (realidade aumentada), e este programa permitirá a interação com objetos 3D a partir de fotos e imagens. Games poderão usar essa tecnologia, que utilizará as três câmeras do portátil.



REALIDADE aumentada e divertida

ACTIVITY LOG: Algo parecido com o que o Nintendo Channel faz em relação ao tempo de jogo. O Activity Log registrará todos os games que você jogar e o tempo de duração. Além disso, você poderá usá-lo como um contador de passos: é só caminhar com o 3DS.

SPOTPASS: Quando o 3DS estiver em Sleep Mode, ele fará automaticamente o download de informações tais como rankings, ghost data, notificações e até mesmo itens e demos de games.

3D MOVIES: O console pode baixar e rodar filmes em 3D via SpotPass.

NINTENDO 3DS SOUND: Deve ser parecido com sua versão do DSi. Você poderá ouvir músicas e provavelmente fazer suas criações no maior estilo *Mario Paint*.

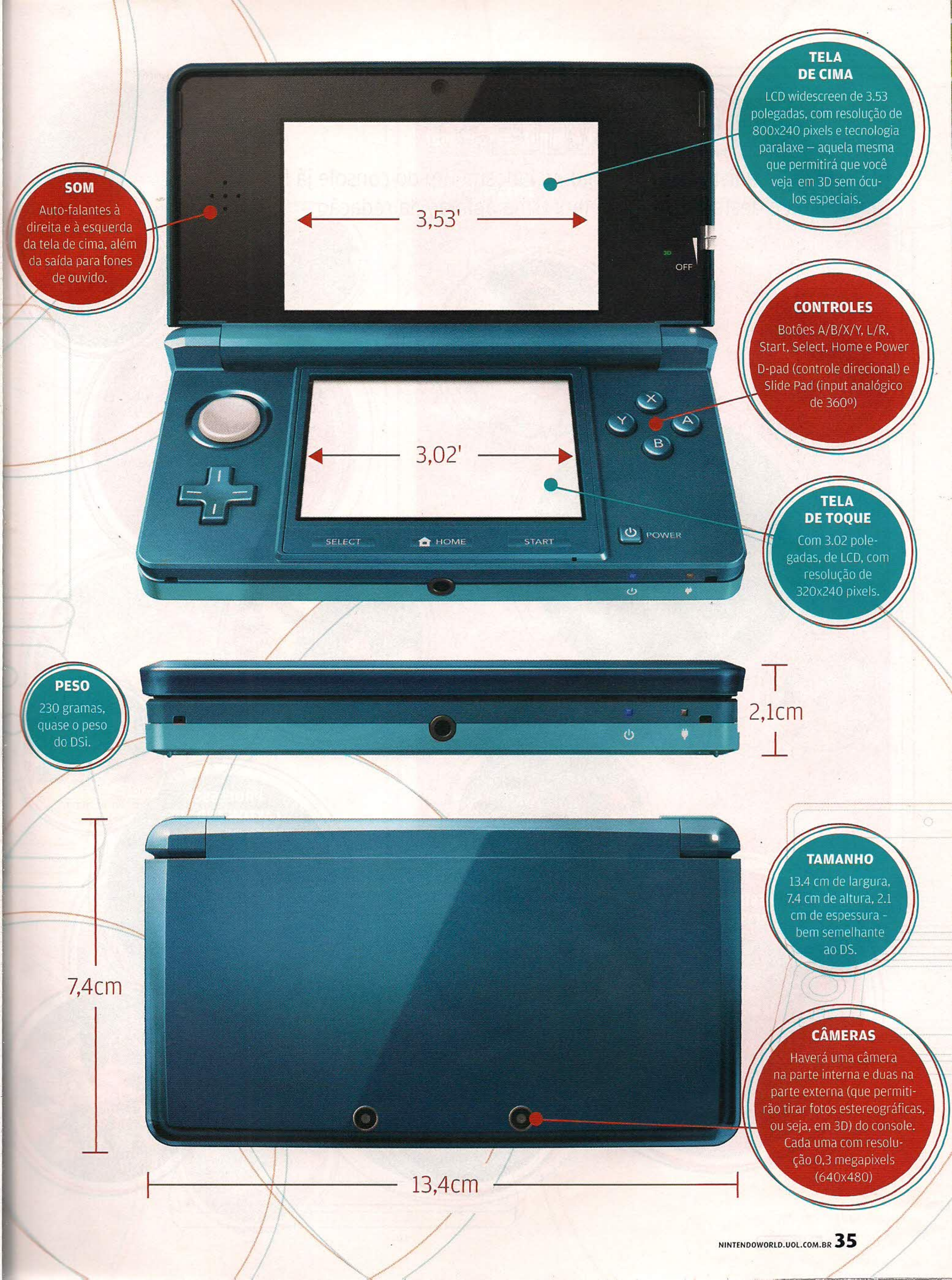
BOOK: Um leitor de e-book, ou seja, livros digitais.

INTERNET BROWSER: Um navegador de internet similar ao do DSi.

HOME MENU: Função que permite acessar o menu principal do sistema mesmo durante um jogo.

DOWNLOADS:
O 3DS continuará a trajetória de sucesso no mundo de downloads da Nintendo. Veja só:

- Os gamers poderão transferir os conteúdos baixados no DSi para o 3DS como games de DSiWare
- O 3DS possuirá a loja de nome 3DSWare na qual vários games feitos exclusivamente para o console poderão ser comprados e ainda transferidos para outros 3DS por um número limitado de vezes.
- O Virtual Console chegará para o portátil com games de Game Boy e Game Boy Color. Há planos da Nintendo futuramente disponibilizar games de Game Boy Advance.
- Haverá uma loja separada do Virtual Console na qual games antigos de NES e SNES serão transformados com a tecnologia do 3D. Games como o clássico *Xevious* já foram confirmados.
- Pelo que tudo indica ainda faltam algumas funções que não foram reveladas. Apostamos que aindatenha bastante conteúdo extra para os games que aparecerão depois dos respectivos lançamentos.



TELA
DE CIMA
LCD widescreen de 3.53 polegadas, com resolução de 800x240 pixels e tecnologia paralaxe – aquela mesma que permitirá que você veja em 3D sem óculos especiais.
SOM
Auto-falantes à direita e à esquerda da tela de cima, além da saída para fones de ouvido.
3,53'
3D
OFF
CONTROLES
Botões A/B/X/Y, L/R, Start, Select, Home e Power
D-pad (controle direcional) e Slide Pad (input analógico de 360º)
X
Y
A
B
3,02'
TELA
DE TOQUE
Com 3.02 polegadas, de LCD, com resolução de 320x240 pixels.
SELECT
HOME
START
POWER
PESO
230 gramas, quase o peso do DSi.
2,1cm
TAMANHO
13.4 cm de largura, 7.4 cm de altura, 2.1 cm de espessura - bem semelhante ao DS.
7,4cm
CÂMERAS
Haverá uma câmera na parte interna e duas na parte externa (que permitirão tirar fotos estereográficas, ou seja, em 3D) do console. Cada uma com resolução 0,3 megapixels (640x480)
13,4cm

OS GAMES

Uma belíssima lista de jogos logo no lançamento do console já foi anunciada e destacamos os melhores na opinião da redação







KID ICARUS: UPRISING

Muitos dos gamers atuais não conhecem o game *Kid Icarus* lançado para NES em 1986. Por isso a Nintendo decidiu criar um novíssimo game que se utiliza pouco das ideias de seu predecessor. Agora Pit (o protagonista) entrará em uma aventura no maior estilo Shooter (parecido com *Sin & Punishment*) na qual enfrentará criaturas gigantes para ajudar a rainha da luz Palutena na luta contra a rainha da escuridão.



METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D EDITION

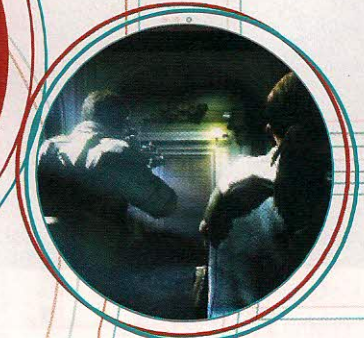
Uma das maiores aventuras de Snake chegará para o 3DS logo em seu lançamento. Hideo Kojima, criador da série, promete explorar todas as funcionalidades do portátil, principalmente os gráficos 3D que saltam da tela. No trailer apresentado, essa função é bem clara.





RESIDENT EVIL: REVELATIONS

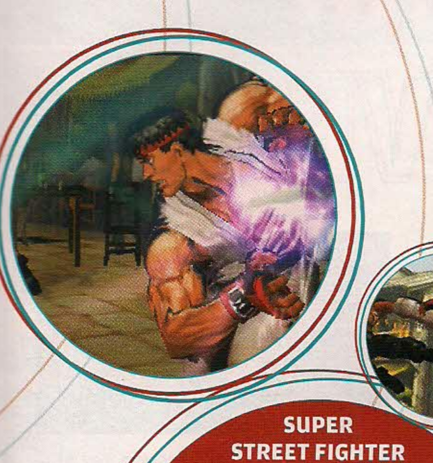
Um *Resident Evil* totalmente remodelado com história original que seguirá a cronologia da série. O mais legal é a confirmação da utilização da engine MT Framwork Mobile, usada até agora apenas nos consoles HD, o que confirma uma potência gráfica gigantesca para o 3DS. No game, temos Jill e Chris a bordo de um navio cheio de zumbis e monstros. A Capcom promete que o game será de "puro terror" e que as funções 3D farão com que o jogador tenha medo de seguir em frente.



PROFESSOR LAYTON AND THE MASK OF MIRACLE

A mais nova aventura do Professor Layton e de seu discípulo Luke promete utilizar todo o potencial 3D do console com puzzles em três dimensões que vão nos descabelar ainda mais com toda a sua dificuldade. Espere por mais imersão ainda e cutscenes maravilhosas.





SUPER STREET FIGHTER 4 3D EDITION

Considerado por muitos como o maior game de luta já criado, *SSF4 3D* trará todos os 32 lutadores das versões HD. Haverá a opção de lutas em perceira pessoa, a tela de toque auxiliará aqueles que não são bons em acionar os ultra combos e ataques especiais e o game se utilizará do StreetPass do 3DS para realizar batalhas instantâneas entre jogadores que deixarem seus consoles no modo Sleep. Quanta coisa!

CONFIRA A LISTA DA LINE-UP DO 3DS (games com "temp" ainda não possuem um nome definitivo):

AQ INTERACTIVE
Cubic Ninja (temp.)

KONAMI
Asphalt 3D
Metal Gear Solid: Snake Eater
Project Love Plus for Nintendo 3DS
Winning Eleven Series
Pro Baseball Spirits Series
ASCII Media Works
Fish On (temp.)

CAPCOM
Mega Man Legends 3 Project
Resident Evil Revelations
Resident Evil The Mercenaries 3D
Street Fighter IV 3D Edition

KOEI TECMO
Dead or Alive Dimensions
Samurai Warriors Chronicle
Square Enix
Chocobo Racing 3D (temp.)
Leap Out! Puzzle Bobble 3D (temp.)

SEGA
Super Monkey Ball (temp.)

Hudson
Deca Sports Extreme (temp.)

NAMCO BANDAI
Ace Combat 3D (temp.)
Table Pen Sports (temp.)
Tales of the Abyss (temp.)
Pro Baseball Famitsa 2011 (temp.)
Ridge Racer R 3D

MARVELOUS
Animal Resort (temp.)

UBISOFT
Combat of Giants (temp.)
Ghost Recon Tactics (temp.)
Splinter Cell 3D (temp.)
Driver 3D (temp.)

LEVEL 5
Professor Layton and the Mask of Miracle

NINTENDO
nintendogs + cats
Pilotwings Resort (temp.)
Starfox 64 3D
Steel Diver
Kid Icarus: Uprising
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (temp.)
Animal Crossing (temp.)
Paper Mario (temp.)
Mario Kart (temp.)



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

O maior de todos os Zeldas e considerado por muitos como o maior game de todos os tempos. A luta contra Phantom Ganon saindo dos quadros, o momento em que pegamos a Master Sword do templo, as cavalgadas com Epona, o momento em que descobrimos quem realmente é Sheik, o templo da água, o confronto contra as duas irmãs bruxas. Tudo isso em 3D. Não preciso dizer mais nada, né?



DEAD OR ALIVE DIMENSIONS

PANCADARIA EM 3D!

COM STREET FIGHTER IV ANUNCIADO PARA O 3DS, todos ficamos aliviados, com a certeza de que ao menos um grande título de pancadaria estaria disponível com o lançamento do 3DS. Eis que o Team Ninja pega todos de surpresa e anuncia um novo game de sua icônica série *Dead or Alive* para o novo console da Nintendo, a primeira versão de luta da franquia lançada para um portátil.

Os fãs de *Dead or Alive* podem confirmar que a série perdeu seu gás com o passar do tempo. Seu combate simples e veloz se tornou desnecessariamente complicado e difícil, algo que afastou fãs leais ao longo dos anos.

Dead or Alive Dimensions em muito parece um retorno às origens, uma vez que seu trailer se foca em Kasumi, Hayabusa, Hayate e Ayane, ninjas da franquia e astros de seu enredo do primeiro arco de histórias da série. A presença de Raidou, vilão do game original, também leva a crer que este pode ser um remake do primeiro *DoA*.

Tecnicamente, *DoA Dimensions* também parece feito para mostrar o poder cavalar do 3DS, com modelos muito bem construídos dos personagens, cenários enormes com diversos estágios e elementos destrutíveis, e uma animação que não deixa nada a dever para as versões da série para consoles da nova geração. A velocidade dos combates é alta e ainda existe modo de dupla, no qual o jogador pode trocar de personagem a qualquer momento e criar belíssimos combos em conjunto.

Resta saber se a jogabilidade voltará a sua versão original simplificada, ou se permanecerá desnecessariamente complexa como nos títulos mais recentes da série.

O Team Ninja ainda não deu mostras de como utilizará o elemento 3D do console, mas dá para notar novos efeitos especiais, na forma de brilhos e centelhas que se espalham dramaticamente cada vez que um golpe atinge seu adversário. Tais efeitos simbolizarão potências diferentes nos ataques ou existirão apenas como uma firula visual gratuita?

Falando em coisas gratuitas, podem ter certeza que haverão DEZENAS de roupas a serem destravadas para cada personagem. Especialmente para as meninas, com vestimentas que variam do elegante, ao sensual até o puramente indecente. Não será *DoA* se as mulheres do game não ficarem seminuas em algum momento. E mais uma coisa é certa, se a música de abertura não for tocada pelo Aerosmith, os fãs se rebelarão pelas ruas. NW

AS MULHERES caem na porrada!



INFO

- **Plataforma:** Nintendo 3DS
- **Produção:** Tecmo Koei
- **Desenvolvimento:** Tecmo Koei
- **Gênero:** Luta
- **Lançamento:** Não divulgado
- **Expectativa:** Alta



BELA E fatal! A combinação perfeita




www.revolutiongamesexpress.com.br
OFÍCIO DESIGN
REVOLUTION
GAMES
EXPRESS
Shopping União
Av. dos Autonomistas, 1.400
2º Piso - Loja 336
Vila Yara - Osasco
Tel 11. 3681-7696
Segunda a Sábado das 10h às 22h
Domingos e Feriados das 14h às 20h
Shopping Galeria
Rua Dona Primitiva Vianco, 100
Piso Superior - Loja 117
Centro - Osasco
Tel 11. 3682-6305
Segunda a Sábado das 9h às 20h
Não abre aos Domingos e Feriados
Shopping Continental
Av. Leão Machado, 100
2º Piso - Loja P37
Parque Continental - São Paulo
Tel 11. 3714-1114
Segunda a Sábado das 10h às 22h
Domingos e Feriados das 14h às 20h
Shopping Butantã
Av. Professor Francisco Morato, 2.718
2º Piso - Loja 238
Butantã - São Paulo
Tel 11. 3721-2649
Segunda a Sábado das 10h às 22h
Domingos e Feriados das 14h às 20h
Shopping Central Plaza
Av. Dr. Francisco Mesquita, 1.000
Loja S10
Vila Prudente - São Paulo
Tel 11. 2219-0415
Segunda a Sábado das 10h às 22h
Domingos e Feriados das 14h às 20h

MÚSICA, MAESTRO: VIDEO GAMES LIVE 2010

Homenagens a títulos da Big N foram tocadas e nos tocaram

> Ricardo Pontes

1

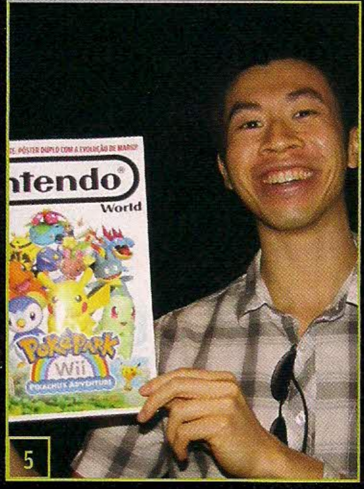


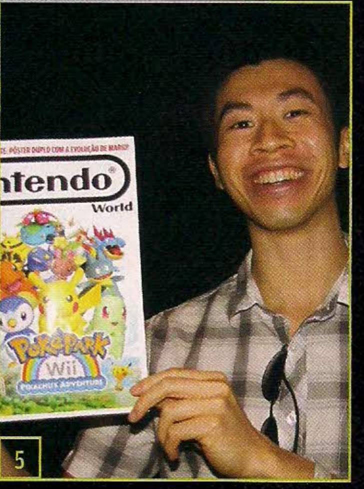
2



3





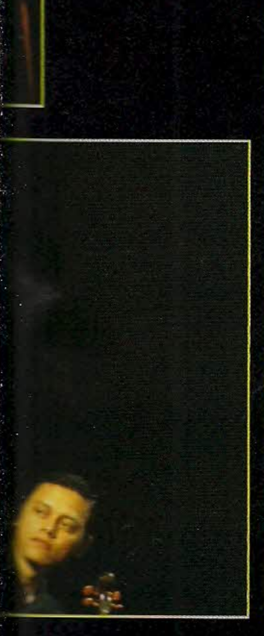


1 A orquestra
2 Tallarico com a **NW**
3 O frontman do espetáculo
4 Martin toca sem os olhos!
5 Martin e **NW**
6 O início do show
7 A guitarra mais linda



SETLIST

- *Sonic*
- *Mega Man*
- *Assassin's Creed 2*
- *Frogger*
- *Uncharted 2*
- *Advent Rising*
- *Tron*
- Temas de *Final Fantasy* por Martin Leung
- *The Legend of Zelda*
- *God of War*, com Gerard Marino
- *Castlevania*
- *Bioshock*
- Temas do *Mario* e do *Top Gear* por Martin Leung
- "Jump" – *Guitar Hero: Van Halen*
- *Street Fighter 2*
- *Silent Hill* com Akira Yamaoka
- *Chrono Trigger* e *Chrono Cross*
- "Still Alive" – *Portal*



Realizado em 8 de setembro no HSBC Brasil, zona sul de São Paulo, a quinta edição do *Video Games Live* no país reuniu cerca de 2, 3 mil pessoas – no Rio de Janeiro, o show foi no dia 10 e contou com aproximadamente 2 mil pessoas. A fórmula se manteve: com apresentação de Tommy Tallarico, condução de Emmanuel Fratianni e telões (três, no caso) que mostravam cenas de jogos clássicos e novos enquanto uma orquestra fazia o acompanhamento musical. Ah, e luzes coloridas, muitas.

O espetáculo abriu com um vídeo de Yuji Naka, o pai do *Sonic*, saudando a todos. Após a mensagem, o que todos esperavam: cenas de vários *Sonic* surgiram nos telões em ordem cronológica, enquanto os sons de corda, sopro e percussão resgatavam temas saudosos, como *Green Hill Zone*.

Tallarico subiu então ao palco. Guitarra a postos, o showman fez o solo de temas do *Mega Man*, que teve jogos de todas as suas gerações homenageados pela orquestra. No telão, decepção: os vídeos do azul pareciam tirados do YouTube, de tão pixelados!

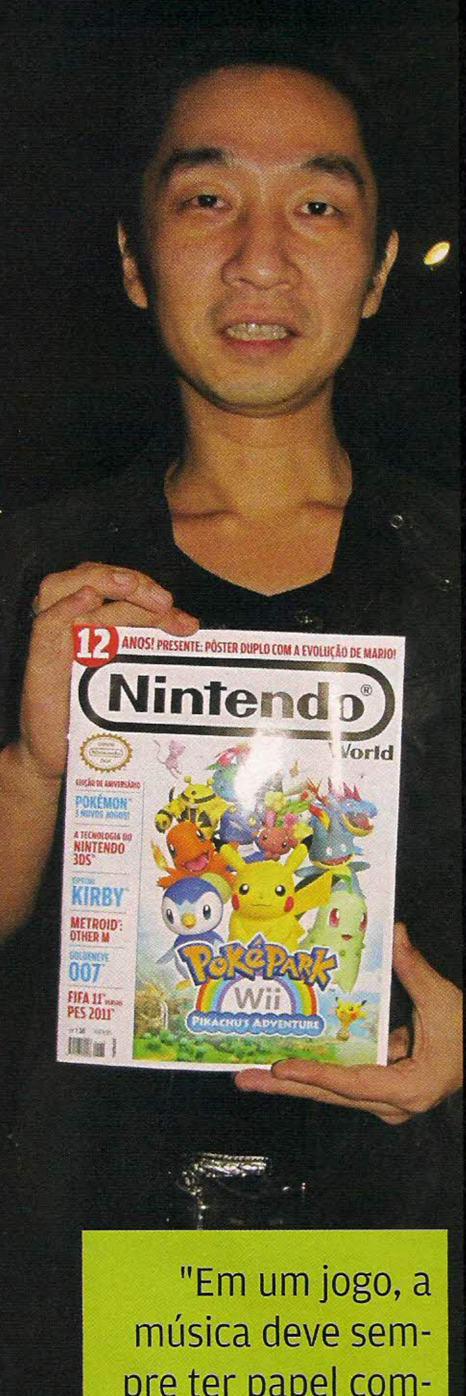
O próximo grande momento foi a apresentação do pianista Martin Leung, que ficou famoso na internet por tocar *Mario* com os olhos vendados. Após tocar alguns temas da série *Final Fantasy*, o músico repetiu o feito ao vivo e, mais tarde no show, presentou o público brasileiro com um arranjo próprio de temas do classicíssimo *Top Gear*.

Koji Kondo também deu um alô e precedeu a seção *Zelda*, que contou com várias orquestrações do tema principal, algo ao mesmo tempo emocionante e cansativo. Já Akira Yamaoka, compositor da série *Silent Hill*, apareceu em carne e osso (leia entrevista na pág. 42) e tocou suas trilhas na guitarra.

Todos os games ganharam aplausos efusivos do público, mas *Street Fighter II*, com as melodias de Ryu e Ken em especial, se superou. E a última surpresa da noite? *Chrono Trigger*! Nem é preciso comentar: quem foi para o *VGL*, foi para gritar! NW

O ESTILO DE AKIRA YAMAOKA

Uma guitarra nada silenciosa



Akira Yamaoka é (bem) conhecido por ser o compositor da série *Silent Hill*. Ligado à franquia desde sempre, conseguiu ao mesmo tempo criar um estilo próprio e definir o que é um *Silent Hill*.

Como músico, começou colaborando com a trilha de *Smart Ball*, do Snes. Em 1991, criou projetos de música eletrônica, compôs a trilha de *Silent Hill Shattered Memories*, para Wii,e hoje já tem no currículo até algumas faixas de *No More Heroes 2*. E falando no game, Akira deixou a Konami em 2009 e foi para a Grasshopper Manufacture, onde trabalha com Suda 51.

Suas músicas mesclam punk, dark ambient, rock e diversos outros gêneros, mas sempre tem um quê de Yamaoka. Conversamos com o músico na semana do *VGL*, confira!

É você que compõe as letras? Elas estão em inglês (Yamaoka-san não fala inglês). De onde vêm as ideias para elas?
Normalmente, explico o universo da canção ao escritor para que a música e as letras combinem, usando palavras-chave como "muito escuro", "tristeza da heroína", "nuvem que cobre o vasto céu", e ele expande as ideias fornecidas. Minhas letras têm muita influência de Shimako Iwai, uma romancista japonesa.

Para você, qual deve ser o papel da trilha sonora em um jogo?
Acho que, em um jogo, a música deve sempre ter papel complementar: ela deve funcionar apenas naquele game. Há muitos trabalhos em que a música é tratada como a coisa mais importante e o jogo fica em segundo plano.

Em outros jogos, você esteve diretamente envolvido em toda a produção de áudio, da música aos efeitos sonoros. Foi esse o caso em *Silent Hill: Shattered Memories* (SM)? Você se lembra de algum momento em especial de quando estava trabalhando na trilha de jogo?
Em *SM*, trabalhei apenas na música, então foi interessante conhecer outras maneiras de implementar os efeitos sonoros e vozes ao jogo.

Você ficou satisfeito com a trilha? De qual faixa gosta mais? E qual gosta menos?
Sim, estou muito satisfeito, mas há muitas coisas que não me deixaram contente, como partes em que quis me aprofundar musicalmente e não pude. Minha preferida é "Hell Frozen Rain". Não diria que tem alguma de que goste menos.

_SM_ é o sétimo jogo na franquia e também o sétimo em que você trabalhou. Você acredita que seu trabalho amadureceu?
Sim (risos). Como trabalhei na mesma série por mais de 10 anos, acho que amadureceu muito. Posso dizer que em alguns momentos me engajei 100%. Agora, quero trabalhar com franquias e conteúdos diferentes e criar algo que possa fazer muitas pessoas felizes.

Uma das razões que o levou a migrar da Konami para a Grasshopper é o foco dela nos games para o mercado global. Como você vê a Nintendo e seus consoles a esse respeito?
Eu gosto do trabalho da Nintendo e de seus jogos e acredito que eles funcionam muito bem globalmente. Contudo, quero criar coisas para um público que a Nintendo talvez não esteja buscando.

O que você espera do 3DS?
Acredito que ele vai dar muito certo. O 3DS não será apenas um DS com gráficos 3D, mas sim a vanguarda de uma nova era do entretenimento com suas funções de comunicação, mais conteúdos para baixar e a colaboração com outras empresas.

O que você está ouvindo atualmente?
Sepultura!

Deixe uma mensagem aos fãs brasileiros!
Queria visitar o Brasil há muito tempo. É um prazer enorme poder realizar um concerto aqui! NW

> "Em um jogo, a música deve sempre ter papel complementar: ela deve funcionar apenas naquele game"


VAMOS TRAZER O MESTRE MIYAMOTO PARA O GAME WORLD 2011?
JAPAN PASSPORT
Em 2010, foi Charles Martinet, a incrível voz de Mario. Mas para 2011 o evento Gameworld quer tentar algo ainda mais audacioso! A Nintendo World criou a campanha "Miyamoto no Brasil" para trazer o mestre Shigeru Miyamoto para o Brasil. E precisamos da sua ajuda!
Através de uma abaixo-assinado online as revistas Nintendo World e EGW vão colher assinaturas para mostrar ao criador de Mario quantos fãs ele tem no Brasil.
Para participar do abaixo-assinado virtual, é só acessar o endereço:
www.egw.com.br/miyamotonogameworld
Participe e ajude a realizar o sonho de milhares de fãs da Nintendo. E se ele vier você vai ser um dos responsáveis por ter trazido o maior ídolo gamer do planeta!









O QUE dizer de um minigame com personagens fantasiados de pinguins?

OOPS! PRANK PARTY

UMA FESTA A FANTASIA MAIS EM CONTA

PARTY GAMES, JOGOS DE FESTA, GALERIA DE MINIGAMES, tabuleiro virtual. Não importa a definição: jogos como *Oops! Prank Party* são os que justificam a existência e a essência do Wii: diversão fácil e em grupo.

OPP, da Hudson, se apresenta como uma versão mais em conta do *Wii Party*, inclusive custa, no exterior, menos da metade que seu irmão mais velho. Estendendo a comparação inevitável, a interface é mais simples (sim, isso é possível!) e as funções, mais modestas.

A ideia de Prank, ou "pegadinha", é o que *OPP* oferece para tentar fugir da sombra do *Wii Party*: o ganhador do minigame escolhe um dos perdedores para vestir uma roupa constrangedora, que vai de fantasia de besouro e sapo a de galinha e macaco rosa.

Você não verá seus Miis pagando mico: o game conta com avatares próprios. Contudo, criar seu alter ego é divertido, devido ao alto grau de customização: há diversos tipos de cabelo, roupas, sapatos e adereços. Além disso, novas peças são liberadas no decorrer da jogatina.

Falando no visual, a palavra "fofo" é a que melhor define os gráficos. Com menus coloridos, rostos com expressões dignas de emoticons internéticos e tudo em miniatura, *OPP* é uma overdose de felicidade, o que é tão empolgante (e depois cansativo) quanto parece.

A trilha sonora não ficou incólume da alegria excessiva, apresentando um festival de (poucas) músicas alegres. Elas realmente deixam o clima mais leve, mas o número reduzido de faixas deixa tudo meio gasto.

Os cem joguinhos rápidos disponíveis podem ser jogados de três maneiras: o modo livre não guarda muitas surpresas; no modo

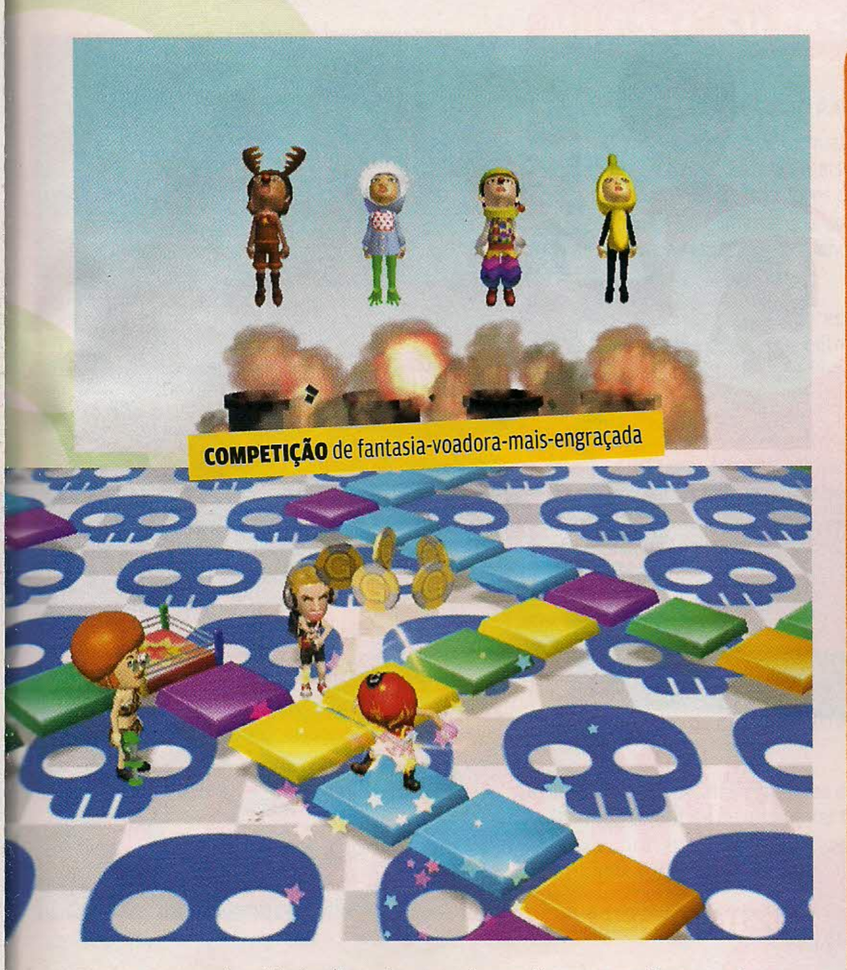


Plataforma: Wii
Produção: Hudson
Desenvolvimento: Hudson
Gênero: Party game
Jogadores: 1-4

Gráfico: 6.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.0
Replay: 8.0
Nota Final:
6.5



ISSO AÍ abaixo são tubarões ou golfinhos?


COMPETIÇÃO de fantasia-voadora-mais-engraçada

Master, o grande objetivo é ganhar em uma série de jogos de um oponente bem difícil controlado por computador; já o modo de tabuleiro não é novidade para os fãs de *Mario Party*, envolvendo jogatinas mais demoradas. Todos estão disponíveis para até quatro jogadores, sem multiplayer.

Os minigames são ágeis e cumprem bem o papel de incitar a competitividade, indo desde quem enche o balão mais rápido chacoalhando o Wii a uma clássica corrida de kart. Os controles são simples ao máximo, o que é ótimo – nada de páginas e mais páginas de instrução para iniciar cada jogo.

Por outro lado, a execução de alguns minigames não é intuitiva para quem não tem familiaridade com o Wii, como os de pular plataformas no tempo certo. Aqueles não acostumados com o videogame podem se frustrar, o que é uma decepção para um jogo que tem Party no nome. E acirrar a competição ao constranger os perdedores, esse quê único de *OPP*, é fofinho mas dispensável após um tempo.

Se você leu até aqui, a grande dúvida não é "comprar ou não comprar *OPP*" e sim "comprar *OPP* ou *Wii Party*". *Oops! Prank Party* tem plena consciência de que concorre com o monstruosamente divertido *Wii Party*. Por isso mesmo procura oferecer uma alternativa, não concorrência.

Se *Wii Party* é a festa à fantasia de formatura do colégio, exigindo uma roupa bem elaborada, *OPP* é uma festinha com amigos e decoração caseira no fim de semana – o que não é necessariamente ruim. Assim, entre um e outro, o bolso deve falar mais alto: o investimento deve ser menor, mas o retorno também.

– Ricardo Pontes

CONHEÇA ALGUNS MINIGAMES DE OOPS! PRANK PARTY

Air Hockey - Sabe aqueles jogos de fliperama com máquinas do tamanho de uma mesa de sinuca, em que você jogava um ágil futebol de botão contra um adversário? A bola parecia um disco de hóquei e a mesa expelia um ventinho contínuo. Então, é igual. Só que com quatro mãos, muitos discos e caos infinito.



Ball Balance Battle - Você e seus amigos estão em cima de grandes bolas de plástico (subir nelas já daria outro minigame!) e devem se empurrar para fora de um pequeno ringue. É tão cruel e rápido quanto parece.

Ball Balance Race - Ganhar essa corrida em cima da bola de plástico vai fazer sua professora de Física do colegial ficar orgulhosa. Infelizmente, todos os trajetos são sempre iguais. Por que não desenhos mais difíceis para quem perdeu no minigame anterior? Isso sim seria constrangedor!

Smash Samurai - Um tronco cai e você deve cortá-lo no tempo certo, exigindo bom reflexo e... que, acabou já? Droga, nem vi a madeira, vou de novo!



Vanishing Platforms - Aqui há uma trilha de plataformas à sua frente, separando seu pequeno avatar de uma porta brilhante: é a luz ofuscante no fim do túnel! Para chegar nela, é preciso pular com cuidado: as plataformas somem em uma certa ordem, exigindo um pouco de atenção e muito reflexo.

HMM, eu acho que esse som é de um tatu-bola... ou de um ornitorrinco... talvez uma lacraia?

Wii PARTY

É FESTA NO SEU CONSOLE

TODO MUNDO SABE QUE O WII é a melhor casa dos jogos para se divertir com a galera. O Wii pode não ter os melhores gráficos ou os principais games de luta, mas com toda a certeza ele tem o que nenhum outro oferece: festa! E para a festa não parar, acaba de chegar o mais novo game da família Nintendo: *Wii Party*.

EU FESTEJO, VOCÊ FESTEJA, NÓS FESTEJAMOS

Você conhece os games da série *Mario Party*? Se a resposta for positiva, então você já conhece grande parte de *Wii Party*, pois muitos dos elementos criados na famosa franquia da Nintendo ainda perduram insistentemente neste novo jogo. São cerca de 80 minigames distribuídos em quatro diferentes categorias: 4-Players (cada um por si), 1 vs 3 (um jogador se vira para derrotar outros três), 1 vs 1 (a boa e velha disputa entre duas pessoas) e os Pair Minigames (jogos nos quais a cooperatividade é o que manda). Todos são bastante intuitivos: é fácil entender seus objetivos assim como realizá-los. Há certos minigames que são versões repetidas de jogos anteriores com uma roupagem nova – o Popgun Posse é idêntico ao minigame de tiro em Wii Play –, mas há outros que são bem divertidos e originais, como o Zombie Tag, no qual os jogadores devem fugir de Miis zumbis até o tempo acabar. Todos os minigames são interessantes, mas ainda há aqueles que fazem você balançar o Wii Remote freneticamente para fazer o seu Mii correr (um dia os produtores vão olhar para trás e pensar: "onde estávamos com a cabeça?"). Mesmo assim, todos valem a pena de serem conferidos ao menos uma vez.

Fora os minigames, há modos de

PRATA

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Party Game
Jogadores: 1-4

Gráfico: 7.5
Som: 5.0
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 8.0
Replay: 7.5
Nota Final: 7.5



SÉRIO que eles vão tacar frutas um no outro com um pedaço de madeira?



EU NÃO viajaria assim pelo espaço se fosse eles....



Mii CASA, SU CASA

USANDO A SUA CASA COMO PARTE DA FESTA!

Animal Tracker: Coloque os quatro Wii Remotes em uma superfície plana. Sons de animais saem de cada um dos controles para que os jogadores peguem o Wii Remote correspondente ao animal que aparece na tela. O primeiro que conseguir três pontos vence.

Hide 'n' Hunt: Um dos jogadores esconde os Wii Remotes pela casa ou pelo quarto. Os outros jogadores devem procurar pelos controles que ficam fazendo sons a cada dez segundos.

Time Bomb: O bom e velho batata quente. Os jogadores devem passar o Wii Remote de mão em mão enquanto seguram o botão indicado na tela. Se algum jogador apertar o botão errado ou balançar demais o Wii Remote, a bomba explode.

Word Bomb: Os jogadores seguram o Wii Remote enquanto devem falar em voz alta uma palavra que remete a uma categoria específica antes do tempo acabar. Se demorar muito ou dizer a palavra errada, é derrota!

Buddy Quiz: Um dos jogadores deve ser o "buddy" (amigo). Os outros devem tentar prever as repostas do buddy para uma série de perguntas. Quem acertar mais é o vencedor.


AGORA sim, algo legal para fazer naqueles almoços de domingo!



jogo bastante variados (confira os boxes). O mais parecido com *Mario Party* é o Party Games, dentro do qual todos os games são jogados em turnos, normalmente para se decidir a ordem dos jogadores. Regras são impostas pelo apresentador (aquele mesmo carinha chato de *Wii Music*) para dar reviravoltas nas partidas e aumentar o desafio, principalmente para quem estiver liderando a disputa.

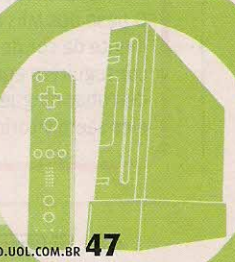
Há também o Pair Games, um modo com três tipos diferentes de brincadeiras, nas quais dois jogadores devem ou competir (em Match-Up, por exemplo) ou cooperar (como em Balance Boat). Esse modo é bem legal para quem acaba jogando sempre em dupla, e ainda traz diversos minigames que agitam o jogo para evitar que o ritmo fique lento.

Outra boa adição é o modo House Party. Os jogadores devem usar o ambiente em que estão jogando como parte da brincadeira, com destaque para o Hide 'n Hunt, a versão Wii da brincadeira infantil esconde-esconde, na qual os Wii Remotes devem ser escondidos pelo quarto ou sala para os outros jogadores procurarem.

O TEMPO DA FESTA

O principal símbolo da casualidade de *Wii Party* é a duração das partidas que são todas apresentadas na tela de seleção. Por exemplo, no jogo Globe Trot há a especificação de que a partida durará 60 minutos, e isso é uma mão na roda para os jogadores. O problema é que de vez em quando as partidas acabam se tornando maçantes, e as músicas do game só atrapalham, pois são repetitivas e entediantes. Os efeitos sonoros seguem esse modelo, chegando ao ápice da chatice na voz do irritante apresentador. Em relação aos gráficos, eles seguem os moldes dos jogos da série Wii: tudo é simples e colorido e os Miis do seu console estão por toda a parte, passeando e interagindo. Nada muito diferente do que foi visto em *Wii Sports Resort*.

Mas como em qualquer festa, sempre acaba faltando algo, e não é diferente em *Wii Party*. Um modo online foi completamente ignorado mais uma vez: há um ranking grande no game, mas que só serve para os jogadores locais, nada de ranking mundial. Isso acaba sendo um pouco inútil se você só joga com seu irmãozinho, pois haverá apenas dois nomes no topo da lista. Os minigames são variados, mas quase todos possuem uma utilização do Wii Remote semelhante: é como se o DJ da festa só tocasse o mesmo estilo de música, obrigando todo mudo a dançar igual o tempo todo. Acaba cansando...





FESTA DE UM NÃO DÁ

Como o nome já diz, os comerciais mostram e a capa do jogo apresenta, *Wii Party* é um game para se jogar exclusivamente em turma. Jogar os games de tabuleiro com um ou dois jogadores é terrível, pois temos sempre que ficar esperando a vez do computador, o que acaba sendo algo demasiadamente chato. Os modos de House Party só funcionam com no mínimo dois jogadores humanos, e há até um que necessita de três.

O mais importante é o fato de que *Wii Party* deve ser jogado em pequenas doses: é um game relativamente curto, mas se você jogá-lo por horas seguidas, poderá se cansar dele mais rápido do que pretendia. Guarde-o para aquelas visitas de amigos, almoços de família, festinhas de aniversário. Só assim para o game mostrar seu verdadeiro potencial.

Uma das coisas mais legais do Wii é a gama de jogos que possuem duas distinções: os games hardcore e os games casuais. Nos games casuais, há uma lista bastante extensa, pois boa parte do público do console são aqueles que jogam videogame apenas pela diversão instantânea. Games como *Wii Sports*, *Wii Play*, *Wii Fit* e agora *Wii Party* são criados especificamente para esse público, e é com essa mentalidade que devemos enxergar essa linha de games: com a visão de um gamer casual. É óbvio que os jogadores hardcore também podem se divertir com esse estilo, mas nunca devem ignorar o objetivo do game. E sabendo disso, afirmo: *Wii Party* é um jogo bem legal!

– Ricardo Syozi

FESTA DE DOIS

CONHEÇA OS PAIR GAMES

Friend connection: A dupla responde a várias perguntas e jogam minigames cooperativos para no final descobrirem a pontuação que tiveram juntos. Tudo é contado de forma conjunta, fazendo assim a pontuação da "conexão dos amigos", quer dizer, a química entre eles.



Balance boat: Os jogadores tentam equilibrar Miis em um grande barco. O peso dos Miis depende unicamente da cor de suas roupas. Se conseguirem equlibrar 20 Miis sem derrubar ninguém ou virar o barco, eles saem vitoriosos.

Match-up: Os jogadores devem juntar Miis com camisetas de mesma cor em pares para ganharem pontos. Algo parecido com um jogo da memória. O jogador com maior número de acertos vence.

OS ATRATIVOS DA FESTA

CONHEÇA OS JOGOS DO MODO PARTY GAMES



MARIO PARTY feelings!

Board Game Island: Um jogo de tabuleiro para quatro jogadores, que lançam dados e participam de minigames, tudo para chegar primeiro até o topo da ilha e ser o vencedor. A ordem de quem joga primeiro é sempre decidida por um minigame, e há muitas reviravoltas durante a partida. Este é o melhor jogo do game!

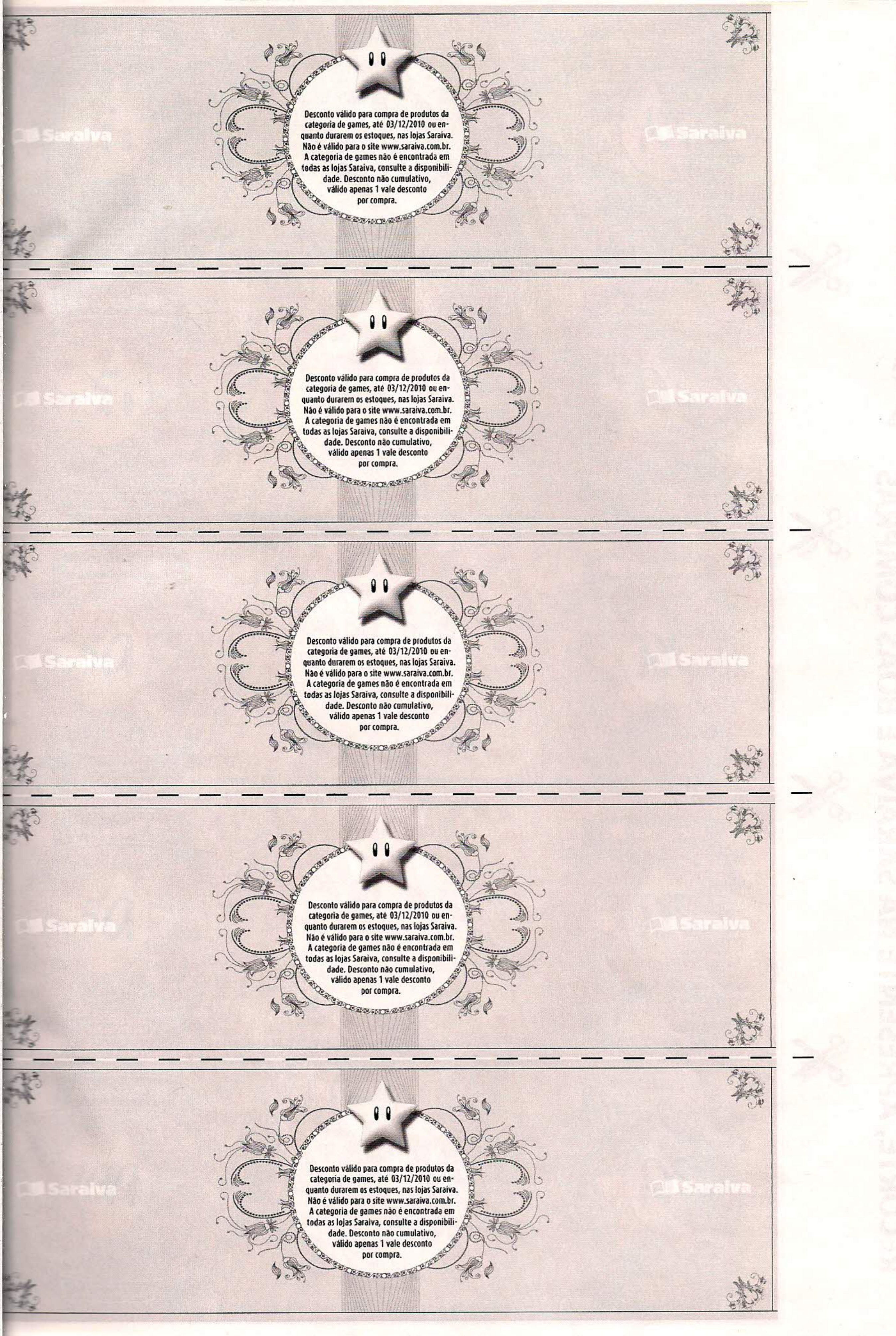
Globe Trot: Um jogo de tabuleiro ao redor do mundo. Os jogadores devem passear pelo globo tirando cartas para andar e usar diferentes efeitos. O objetivo é parar em certos pontos turísticos para tirar uma foto de souvenir. Quem tiver mais fotos no fim do jogo é o vencedor.

Swap Meet: Os jogadores usam turnos para trocar os Miis de sua área por um Mii do centro da arena. Cada jogador possui seis Miis em sua área. A intenção é formar trios com a mesma cor de roupa para ganhar pontos. Quando um jogador consegue formar dois trios, o jogo é interrompido para se contar pontos, e ganha aquele que tiver mais.

Spin-off: Os jogadores giram uma roleta por dez turnos, enquanto disputam as medalhas que vão acumulando. Dependendo de onde a roleta parar, poderão ocorrer minigames, ganhos de medalhas e, para o azar de muitos, perdas significativas de medalhas.

Bingo: Cada jogador escolhe uma cartela de bingo, que ao invés de números possui rostos de Miis. A cada rodada, uma bola com um rosto de Mii ou com um minigame cai da máquina de bingo. O primeiro jogador que completar uma coluna (horizontal, vertical ou diagonal) vence a disputa.



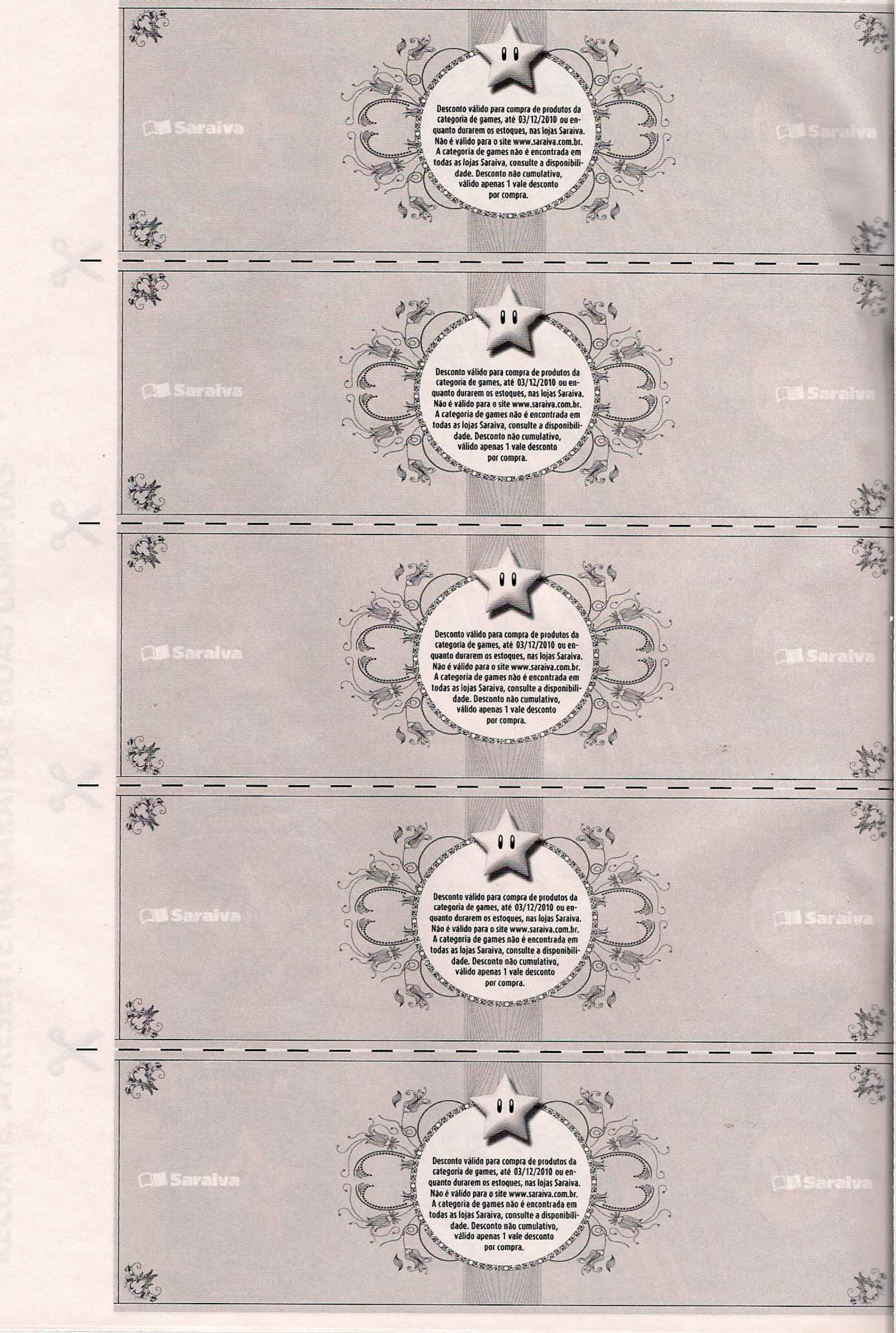

Saraiva
Desconto válido para compra de produtos da categoria de games, até 03/12/2010 ou enquanto durarem os estoques, nas lojas Saraiva. Não é válido para o site www.saraiva.com.br. A categoria de games não é encontrada em todas as lojas Saraiva, consulte a disponibilidade. Desconto não cumulativo, válido apenas 1 vale desconto por compra.

Saraiva

VEJA O REGULAMENTO NO VERSO DOS CUPONS, RECORTE, APRESENTE NA SARAIVA E BOAS COMPRAS




Saraiva
Vale Desconto
5
Cinco Reais
5
Nintendo World
Desconto válido para compras a partir de R$ 45,00 nos produtos da categoria de games disponíveis nas lojas Saraiva
Saraiva
Vale Desconto
5
Cinco Reais
5
Nintendo World
Desconto válido para compras a partir de R$ 45,00 nos produtos da categoria de games disponíveis nas lojas Saraiva
Saraiva
Vale Desconto
50
Cinquenta Reais
50
Nintendo World
Desconto válido para compras a partir de R$ 495,00 nos produtos da categoria de games disponíveis nas lojas Saraiva
Saraiva
Vale Desconto
50
Cinquenta Reais
50
Nintendo World
Desconto válido para compras a partir de R$ 495,00 nos produtos da categoria de games disponíveis nas lojas Saraiva
Saraiva
Vale Desconto
100
Cem Reais
100
Nintendo World
Desconto válido para compras a partir de R$ 845,00 nos produtos da categoria de games disponíveis nas lojas Saraiva


Saraiva
VEJA O REGULAMENTO NO VERSO DOS CUPONS,
RECORTE, APRESENTE NA SARAIVA E BOAS COMPRAS
Saraiva
Desconto válido para compra de produtos da categoria de games, até 03/12/2010 ou enquanto durarem os estoques, nas lojas Saraiva. Não é válido para o site www.saraiva.com.br. A categoria de games não é encontrada em todas as lojas Saraiva, consulte a disponibilidade. Desconto não cumulativo, válido apenas 1 vale desconto por compra.



PALESTRAS E WORKSHOPS ESPECIAIS


Todas as etapas do workshop e palestras foram um sucesso de público

Dois dos melhores profissionais do nosso mercado fizeram um tour com a SAGA para trocar experiências e aprimorar o conhecimento de alunos e interessados em computação gráfica

O que uma instituição de ensino deve oferecer para um aluno? Professores qualificados? Infraestrutura? Recursos modernos? Ferramentas de última geração? Ótimo atendimento? A SAGA oferece tudo isso, mas sabe que, para formar profissionais diferenciados, é preciso dar a eles a oportunidade de ter também experiências diferenciadas.

E como conseguir isso? Além de um ambiente agradável, relacionamento aberto com professores e alto nível de ensino, a SAGA sabe que uma das formas mais eficientes de preparar os futuros profissionais

do nosso mercado de computação gráfica é apresentá-los aos melhores. Pensando nisso, criou um tour de palestras e workshops com dois dos mais conceituados profissionais da área: Samara de Senna e Rafael Grassetti.

Entre os dias 7 de agosto e 26 de setembro, os dois percorreram os três estados em que a SAGA está presente – São Paulo, Pernambuco e Bahia – e mais o Distrito Federal. Em todas etapas, as palestras e workshops foram um sucesso de público, que lotaram os auditórios e salas de aula.

Enquanto Rafael Grassetti falava de criação de personagens e de sua experiência internacional, Samara deu várias dicas de como fazer pintura digital profissional. A qualidade das atividades foi aprovada pelos visitantes. Rafael Malavassi, 21 anos, considerou a palestra sobre criação de personagens de Grassetti um incentivo para sua carreira. “Essa área é exatamente a que eu estou interessado. Estou aqui para aprender com ele, que realmente entende muito sobre o assunto”, disse o jovem que acabou de se matricular no curso Start.

A repercussão de cada etapa pôde ser vista pelos comentários deixados pelos participantes na internet. A escola recebeu vários elogios de atuais e futuros alunos, que enalteceram o profissionalismo do evento. “O workshop foi demais, os profissionais deram várias dicas importantes do mercado de trabalho nacional e estrangeiro”, disse o visitante Danilo Castro em seu Twitter. “A SAGA deveria fazer mais eventos assim.”

Para exemplificar a importância e qualidade dos profissionais que estavam palestrando, na etapa de São Paulo, em meio a tanta gente, uma caravana de Virgínia, Minas Gerais, marcava presença. Os 300km de distância não impediram os jovens de acompanhar as atividades e aperfeiçoar os conhecimentos. “É muito importante participar de eventos assim”, contou um deles.

Quem não participou da primeira rodada de palestras e workshops não precisa desanimar. A SAGA já está preparando a próxima edição, que vai trazer ainda mais informação, conteúdos exclusivos e a oportunidade única de estar frente a frente com profissionais que são referência no mercado nacional, e reconhecidos até internacionalmente.

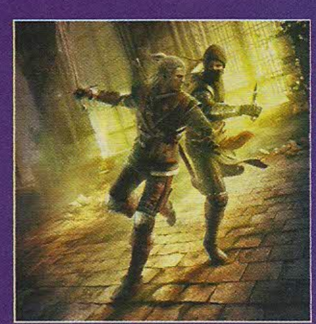
Só uma escola como a SAGA oferece essa troca de experiências, tanto para seus alunos como para todos os demais interessados.

Pronto para encarar? Vá conhecer as unidades da SAGA e fique de olho no site (SAGA.art.br) e Twitter (@Escola_SAGA) para não perder nenhuma novidade.

RAFAEL GRASSETTI

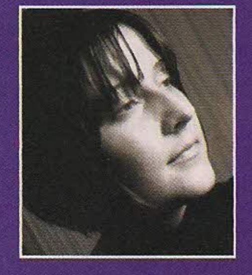
Rafael é um dos profissionais mais talentosos do nosso mercado. Ele trabalha com criação de personagens para vídeos e jogos. Já trabalhou com produção de cinematics para diversos tipos de mídia, arte para games, projetos para TV, propaganda impressa, design de brinquedos e estatuetas colecionáveis.





SAMARA DE SENNA

Formada em Artes Visuais pela Universidade do Estado de Santa Catarina, Samara sempre teve o trabalho pessoal voltado para o desenho e para a pintura, tanto tradicional quanto digital. Iniciou sua carreira ainda na universidade. Em 2008, também foi professora de Desenho de Representação na Universidade do Vale do Itajaí, no curso de Tecnologia em Jogos Digitais. Em 2005, ingressou na equipe de Arte 2D da Hoplon Infotainment, onde desde 2006 é Diretora de Arte.





O MELHOR LUGAR PARA APRENDER ARTE DIGITAL

O nome SAGA não é à toa. Além de abreviar um conceito – School of Art, Game and Animation – reflete a saga de seus fundadores, Alessandro Bomfim e Roberto Alves, que há mais de dez anos acompanham o mercado de TI e lutam para transformar jovens em profissionais qualificados e competitivos para o mercado internacional de Computação Gráfica. Com esse foco, a SAGA oferece 5 cursos: Start (computação gráfica para iniciantes); PlayGame (desenvolvimento de jogos em 3D); Marquise (voltado ao mercado de maquete eletrônica); Sinapse (curso completo de animação digital) e Infinity (animações em 3D para comerciais de TV e cinema). Referência quando o assunto é arte digital e animação, a SAGA tem professores altamente qualificados, atendimento pedagógico, material didático impresso, laboratórios equipados com as mais modernas ferramentas de software e equipamentos de última geração como mesas digitalizadoras e workstations com iluminação especial para desenho e estúdios de Chroma Key, além de reconhecimento internacional da Autodesk e Adobe. A SAGA tem 5 unidades (Lapa e Tatuapé, em São Paulo-SP, Centro, em Salvador-BA, Boa Viagem, em Recife-PE, e Taguatinga, em Brasília-DF).



GUERREIROS feudais japoneses eram violentos, não?

SAMURAI WARRIORS 3

UMA VIAGEM PELO JAPÃO FEUDAL

HÁ VÁRIAS FORMAS DE SE RETRATAR UM MOMENTO HISTÓRICO: PINTURAS, LIVROS, FILMES.
E por que não transformá-lo no mote de um game? É o que a Koei faz desde 2004, quando criou *Samurai Warriors*. Agora, a produtora lança a segunda sequência direta da franquia, a primeira para um console da Nintendo.

Samurai Warriors 3 se baseia nas principais guerras que aconteceram no Japão entre os anos 1467 e 1573, período conhecido como Sengoku. O país era dividido em feudos, territórios controlados por famílias ricas, influentes e gananciosas: uma sempre queria as terras da outra. E para essas disputas, contavam com grandes exércitos e leais samurais. Como nos títulos antecessores, o jogo reproduz os cenários de batalhas reais e conta com personagens que de fato existiram. Ficção mesmo são os poderes, as armas exóticas e o visual moderninho de cada um dos 37 guerreiros disponíveis (27 estão bloqueados no início). E, se quiser, você pode criar o 38º do jeito que preferir. Dá até para definir uma voz para ele ou ela.

O jogo de ação é dividido em quatro módulos. Com exceção do Murasame Castle (Castelo Murasame), os outros têm a mesma mecânica, mas com pequenas diferenças. No Modo História, o principal deles, você participa de cinco batalhas nas quais o seu samurai teria lutado na vida real. O Modo Histórico reúne todos os 14 embates, mas são jogados na ordem cronológica e com um guerreiro criado pelo gamer, que funciona como um guarda-costa do samurai principal. Já o Modo Livre não tem regras: você pode explorar ambientes, colher itens que podem ser trocados por armaduras, cavalos e arroz – a moeda usada para desbloquear personagens. E ainda dá para aumentar o nível de força e de ataques especiais do seu herói.

Em todos, você é situado na história por meio de CGs (cenas cinematográficas), e descobre qual é o clã que defende e qual é o clã que deve ser derrotado. Depois, vem a parte estratégica: o chefe do seu exército apresenta o plano de batalha e começa a invasão.

E aí que está o segredo. Todas as etapas da tomada de território devem ser cumpridas conforme foram mostradas. Cada samurai ou líder adversário tem um tempo certo para ser atacado. Caso contrário, aguente a derrota. O jogador, no entanto, é ajudado durante a ação com mensagens na tela da televisão e indicações em um mapa.

Infelizmente, missão dada é missão cumprida. Como o principal objetivo do jogo é destruir os chefes das forças inimigas, não dá para, maldosamente, se divertir muito matando os soldados simples. Eles são muitos e chega a ser viciante querer atingi-los – há até um contador na tela com o número de mortos para incentivar a matança. É bom lembrar: o game não é indicado para os pequeninos.

Samurai Warriors 3 é um grande desafio para a Koei. Até então todos os outros principais títulos da franquia foram desenvolvidos para consoles concorrentes. Subestimando ou estimando demais, a produtora testou antes os usuários do Wii com um Spin-off da franquia. Apesar de aproveitar os sensores de movimento do Wii Remote, o game pecou em inovar demais. Ao invés de preparar o terreno, acabou prejudicando.



Plataforma: Wii
Produção: Tecmo Koei e Nintendo
Desenvolvimento: Omega Force
Gênero: Ação
Jogadores: 1 - 2

Gráfico: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 6.0
Replay: 6.0
Nota Final:
7.0

Mesmo assim, a Nintendo continuou apostando. Tanto que o lançamento de *SM3* no Ocidente contou com o apoio da divisão de marketing da Big N. Apesar do tratamento especial, a produção não corresponde. Sim, os donos do Wii estão jogando *Samurai Warriors finalmente*, porém, nada justifica a falta de novidades no jogo comparado a seus antecessores.

É a mesma coisa em todos os estágios, seja um samurai, seja um senhor feudal: seguir ordens e atacar líderes inimigos em um cenário em forma de labirinto em poucos minutos. Como não passa disso, o game cansa depois de algumas horas. É também difícil entender por que há tantos personagens: independente daquele que escolher, todos terão as mesmas funções. E por que o jogador não pode alterar a rota de invasão ou os planos de conquista, por exemplo? Já que você controla um samurai, deveria ao menos participar do desenvolvimento de cada disputa. E não dá nem para trocar de armas. Um pouco de elementos de RPG seria bom!

Mais frustrante é descobrir que o módulo principal do título termina após cinco batalhas finalizadas. Acaba simples assim. E sem emoções. Outra dúvida: para que servem os ataques Musou, no qual o personagem libera poderes especiais? São interessantes de se ver, mas golpes normais são mais que suficientes.

A propósito, para quem tem apenas o Wii Remote e o Nunchuk podem se sentir um pouco prejudicados. Como há mais funções do que os botões principais (A, B, C e Z), os botões +, 1, - e 2 foram usados. Dependendo da habilidade do jogador, fica um pouco complicado apertar todos botões que não estão muito próximos. Sorte de quem tem o Classic Controller, o Classic Controller Pro ou o GameCube Controller. Vale registrar: a tecnologia avançada do controle do Wii não foi explorada. Deve ter sido o trauma de *Samurai Warriors: Kitana*.

Em compensação, o game tem suporte para multiplayer local e via internet, mas é importante dizer que o seu colega será um co-jogador. Ele ajuda apenas a acabar com inimigos que estejam em volta de você. Ou seja, não dá para considerá-lo como um legítimo segundo player.

Talvez o maior erro da Koei tenha sido acreditar que o sucesso de *SW3* se sustentaria por causa do passado da franquia. No entanto, a produtora perdeu uma grande oportunidade de honrar a série e a parceria formalizada com a Big N. Em vez de um game inédito, fez simplesmente pequenas alterações gráficas. É o tal do mais do mesmo.

É uma pena: os samurais, cruciais para a história japonesa, mereciam bem mais.

– Igor Andrade

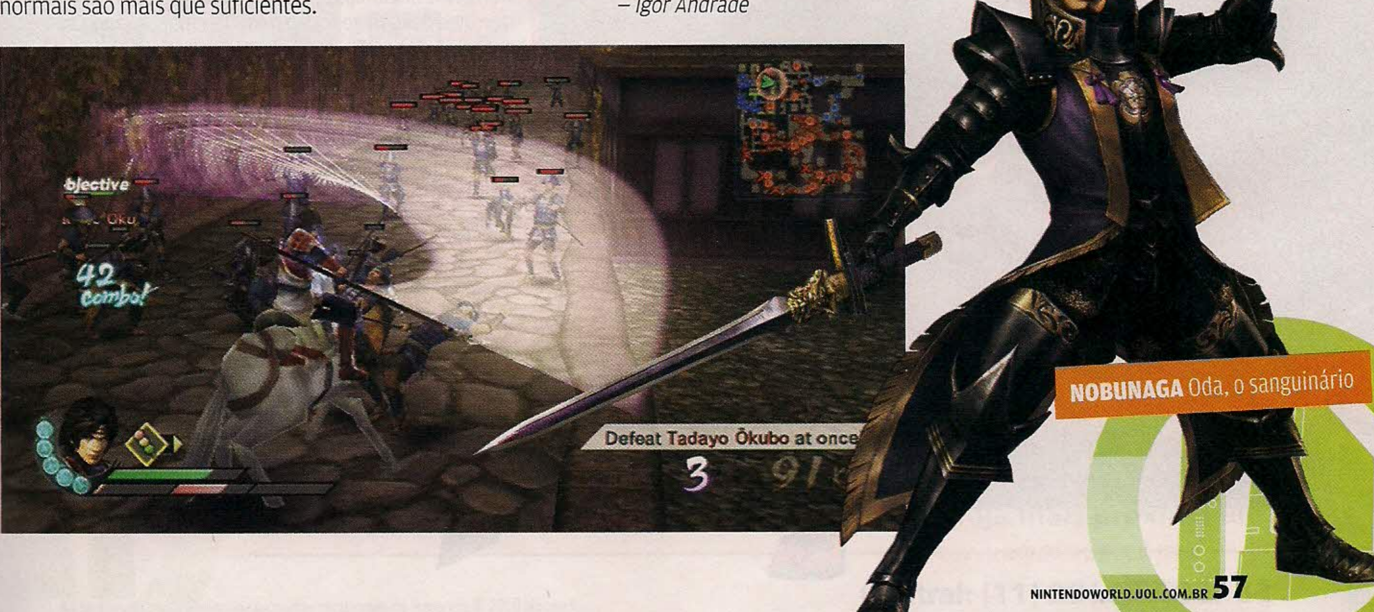


O CASTELO MURASAME

O quarto módulo de *Samurai Warriors 3* é inspirado em *Nazo no Murasamejo* (*The Mysterious Murasame Castle*, como foi nomeado em inglês). Um dos primeiros títulos com temática samurai, foi criado pela Nintendo para o Family Computer Disk System, versão nipônica do NES, que tinha um leitor de disquetes. Com jogabilidade semelhante a de *The Legend of Zelda*, conta a saga de Takamaru que, incumbido por seus mestres, deve investigar forças ocultas que dominaram senhores feudais donos de cinco castelos. Até chegar ao último deles, o Murasame, o samurai aprendiz enfrenta diversos inimigos, principalmente ninjas.

A história se passa no período Edo (de 1603 a 1868), quando o clã Tokugawa estabeleceu o controle político do Japão. Diferente do original, cada fase do remake é formada por um desafio, como aniquilar 30 soldados zumbis em dois minutos. E pode se usar qualquer um dos personagens de *SM3*. No entanto, Takamaru se torna jogável depois do terceiro nível, mas o personagem, infelizmente, fica restrito ao minigame.

Apesar de ter uma versão para GameBoy Advance, *Nazo no Murasamejo* nunca foi lançado no Ocidente. Mas depois de 24 anos de espera, rumores dizem que pode aparecer no portátil 3DS totalmente renovado. Coincidência ou não, a releitura criada para o Wii teve a supervisão de Shigeru Miyamoto. Quem sabe ele não está preparando alguma novidade?



NOBUNAGA Oda, o sanguinário



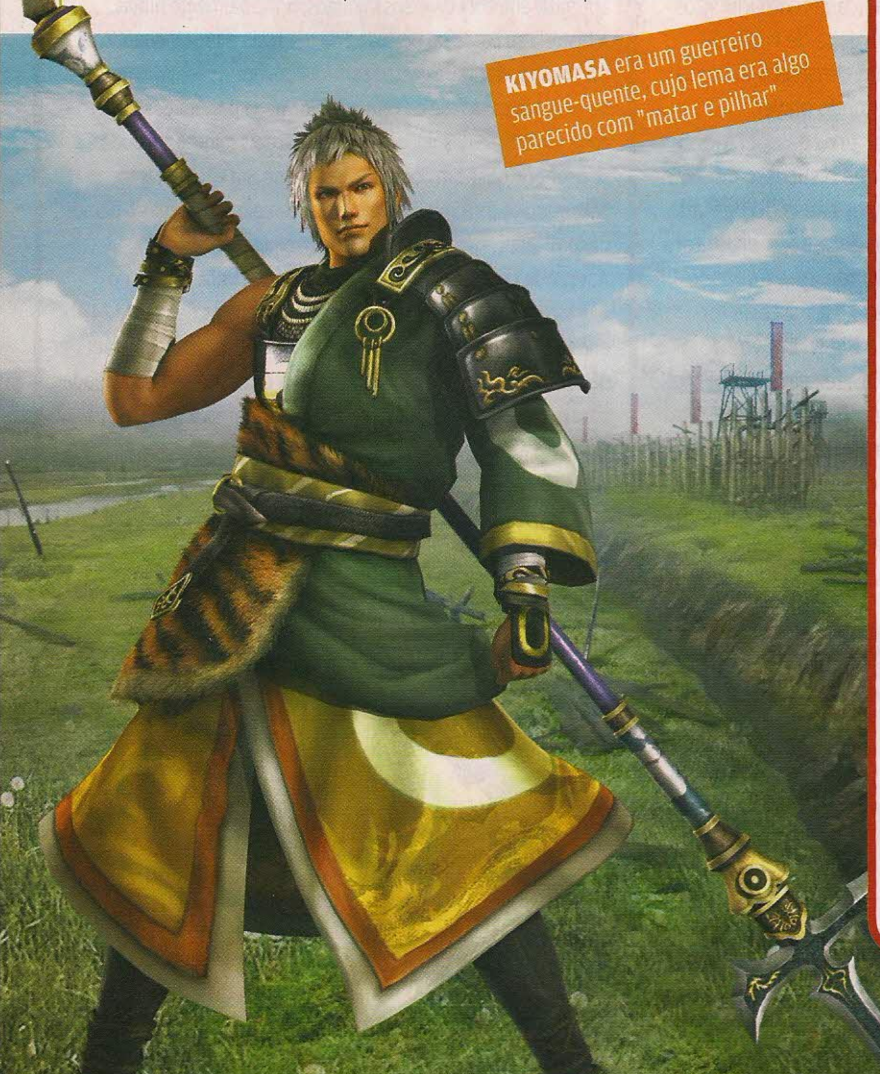
KAI sozinha contra esse bando todo?

PASSADO E FUTURO

Antes de usar a história japonesa para criar um game, a Koei já havia investido em outra. Com *Dynasty Warriors*, em 1997, a produtora abordou o final da Dinastia Han até o período dos Três Reinos na China, entre os séculos II e III. Ao invés de ação, é um jogo de luta entre personagens daquele país. As sequências, no entanto, já se assemelham à mecânica de *Samurai Warriors*. Dois portáteis da Nintendo possuem versões de *DW: Dynasty Warriors Advance* (2005) para GameBoy Advance e *Dynasty Warriors DS: Fighter's Battle* (2007) para, é claro, Nintendo DS.

E como você já sabe, *SW3* é o primeiro título com a jogabilidade original da franquia para a Big N. Contudo, a verdadeira estreia foi em 2008 no Wii. *Samurai Warriors: Katana* é um jogo de tiro em primeira pessoa, mas com espadas. A mudança não agradou tanto à crítica quanto aos fãs.

E vem aí *Samurai Warriors: Chronicles* para o Nintendo 3DS!

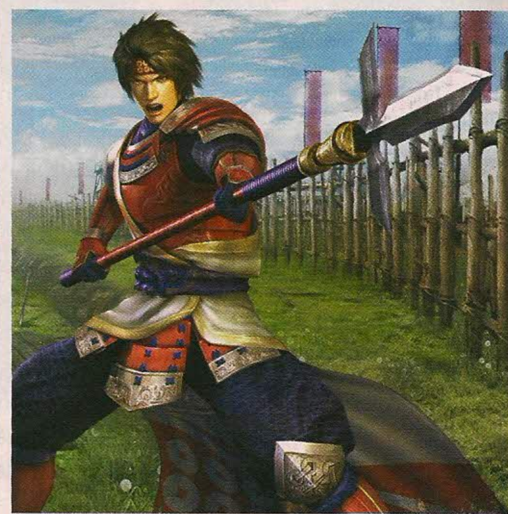


KIYOMASA era um guerreiro sangue-quente, cujo lema era algo parecido com "matar e pilhar"

NO JOGO, NA VIDA

CONFIRA A MINIBIOGRAFIA DOS PERSONAGENS PRINCIPAIS DE *SAMURAI WARRIORS 3*:

Yukimura Sanada



No jogo: Jovem corajoso, faz parte da família de guerreiros que serviram ao clã Takeda por gerações.

Na vida: Yukimura foi obrigado a trabalhar para o aristocrata Nobunaga Oda após a derrota dos Takeda, seus primeiros senhores. Depois conseguiu se tornar independente e ganhou a fama de ser um dos melhores samurais. Apelidado de "Demônio Vermelho da Guerra" por aniquilar vários adversários, diz a lenda que Yukimura teve a ajuda de ninjas nas suas últimas batalhas, os Dez Bravos de Sanada.

Kai Narita

No jogo: Filha de um serviçal de Ujiyasu Hojo (presente no jogo), senhor feudal influente que manteve os territórios conquistados pelos antepassados e conseguiu conquistar outros.

Na vida: Kaihime, uma princesa cuja beleza conta-se ter sido inigualável, tornou-se uma guerreira por causa de seu pai, Ujinaga Narita, que só tinha filhas. Segundo os relatos históricos, ela tinha apenas 19 anos quando derrotou Takashige Miyage em batalha, pegando sua cabeça como troféu.

Nobunaga Oda

No jogo: Senhor feudal de Owari, após tomar o território do clã Imagawa na batalha de Okehazama. Conhecido como o "Rei Demônio", desejou unificar o Japão.

Na vida: Um dos aristocratas mais sanguinários do período, e também um dos mais visionários.
Foi o primeiro a usar armas de fogo e a modernizar a estrutura do seu exército. Com isso, dominou a parte central do Japão.

FINAL FANTASY: THE 4 HEROES OF LIGHT

ERA UMA VEZ...



...UMA ÉPOCA NA QUAL VIDEOGAMES eram mais simples e inocentes. Uma era na qual os gráficos eram apenas representações simbólicas, sem a pretensão de serem fotorrealistas, e as histórias não tinham tanto drama e conflitos pessoais, resumindo-se ao clássico "derrote o Lorde das Trevas para restaurar a paz". Foi uma época saudosa para muitos jogadores, e é exatamente esse sentimento de nostalgia que *Final Fantasy: The 4 Heroes of Light* tenta recapturar ao oferecer um jogo que homenageia os dias 8 e 16-bit não só da série *Final Fantasy*, mas de todo o gênero de RPG, com elementos reminiscentes de *Dragon Quest* e até mesmo de *SaGa*.

Brandt, Jusqua, Yunita e Aire são os titulares "Heróis da Luz", e que um dia se envolvem em uma tragédia inesperada quando todos os moradores do seu reino natal de Horne são transformados em pedra. Esse é o início de uma aventura que engloba todos os elementos típicos de uma história de fantasia medieval: bruxas vingativas, cristais falantes, torres assombradas, reinos exóticos e castelos no céu. E enquanto a história tem algumas reviravoltas interessantes, o foco não é no destino mas sim na viagem, nas aventuras individuais e no descobrimento de novos locais entre um acontecimento e outro. Os personagens também têm um papel reduzido no que diz respeito à caracterização, e apesar de cada um deles ser perfeitamente definido e com diálogos interessantes – as discussões constantes entre Brandt e Jusqua mostram que eles são bons amigos, e você pode notar a resignação da madura Yunita ao ser repreendida pela mimada princesa Aire –, todo o tom da narrativa é simples, como em um conto de fadas, e essa característica se reflete também nos gráficos.

Os gráficos do jogo têm um ar estilizado Cell-shaded, legado dos *The Legend of Zelda* para Nintendo DS, mas com uma paleta menos saturada, com cores quentes e suaves. Tecnicamente não é muito impressionante, com alguns modelos de inimigos pouco detalhados, mas o destaque é o seu estilo de arte, que retrata um mundo e personagens









MUITAS MAGIAS E ITENS, essenciais em todo bom *Final Fantasy*

com um charme de um livro infantil. Os modelos dos protagonistas são simples mas expressivos nos seus trejeitos, e as armas, armaduras e classes são representadas graficamente e bastante variadas.

BATALHAS DO PASSADO

O clássico sistema de classes de *Final Fantasy* retorna em *4 Heroes of Light* com o nome de Crown System, no qual os personagens trocam de ocupação usando diversos tipos de coroas, chapéus, elmos e máscaras. Existem 28 transformações diferentes que variam desde os clássicos Black Mage e Thief até novas como Party Host, Seamstress e Storyteller, e cada classe tem sua habilidade inicial e mais três outras que são abertas depois de aumentar o nível do respectivo adorno com pedras preciosas que você ganha durante as batalhas. Você pode alocar até seis habilidades e magias para cada classe, e esse gerenciamento é parte importante do jogo: magias são itens equipáveis, usáveis por todas as classes mas que tem alto custo, e por isso é necessário balancear o que equipar em cada classe, sempre prestando atenção em quais delas tem mais afinidade com magia ou ataques físicos.

Fãs de *Final Fantasy* perceberão que o sistema de batalha de *4 Heroes of Light* não é similar aos sistemas de jogos anteriores da série, com exceção talvez do Spin-off *Final Fantasy: Mystic Quest*, mas mesmo esse jogo foi parcialmente baseado na série *SaGa* de GameBoy. Na verdade, o esquema de batalha lembra bastante o recente *Dragon Quest IX*: ao invés de batalhas em tempo semi-real dos jogos clássicos, que usavam o Active Time Battle, temos batalhas por turnos, e ao invés de um ponto de vista com inimigos na esquerda e personagens na direita, temos uma perspectiva que coloca a câmera atrás dos heróis. As batalhas giram em torno do gerenciamento de AP (Action Points), que são um recurso multifuncional que serve para tudo: atacar, usar itens, habilidades, magias, e que são limitadas em até cinco por personagem e com custos variados para cada classe. Mas talvez o aspecto mais único da batalha é que você não tem controle sobre o objeto das suas ações: ao atacar ou usar uma magia de cura, o personagem escolhe automaticamente o alvo, levando em consideração afinidades elementais, distância ou HP. Essa simplificação é desorientante no começo, mas funciona bem na maioria do tempo e possibilita lutas mais rápidas, o que é uma boa coisa considerando que as batalhas são randômicas e bem frequentes.

REENCONTRANDO A FANTASIA

Hoje, *Final Fantasy* é uma das séries de RPG mais famosas do mundo, mas alguns dizem que no caminho para esse estrelato a franquia perdeu um pouco da magia de antigamente. Mas *4 Heroes of Light* resgata admiravelmente esse encanto, e oferece um jogo adorável, repleto de nostalgia e que é fruto de um trabalho de dedicação por parte dos desenvolvedores. É um ótimo jogo mesmo para os que não conhecem a série, mas é sem dúvida mais recomendado aos fãs de longa data, que finalmente terão a oportunidade de reencontrar a "fantasia" perdida de *Final Fantasy*.

– Edson Kimura



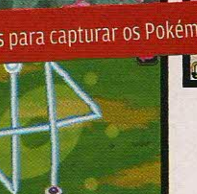
BATALHAS contra dragões e criaturas gigantescas também não podem faltar!

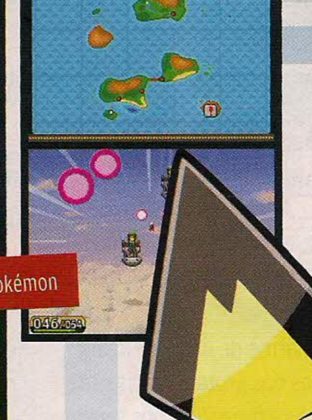
REVIEW











DESENHE símbolos para capturar os Pokémon

POKÉMON RANGER: GUARDIAN SIGNS

PROVE A RESISTÊNCIA DA SUA TOUCH SCREEN!

A SÉRIE POKÉMON POSSUI UMA VASTA COLEÇÃO DE FÃS que só faz crescer cada vez que uma nova geração de monstrinhos é lançada para a série principal de RPGs, que atualmente está bombando no Japão através dos novos *Black and White*, recém-saídos por aquelas bandas. Enquanto isso, no lado de cá do planeta os fãs tentam segurar a ansiedade colocando as mãos no novo jogo *Pokémon Ranger: Guardian Signs*.

Na terceira versão da série *Ranger* o jogador assume o papel de um novo personagem Ranger, tentando impedir que os Pinchers – o Team Rocket desta versão – capturem indiscriminadamente os Pokémon e peguem os Signs, que são os símbolos que atraem os monstrinhos.

O estilo de jogo mantém a sua simplicidade: encoste em um Pokémon que está na sua tela e faça círculos em volta dele com a Stylus até capturá-lo. No início, tudo acompanhado de um tutorial para que mesmo aqueles que estejam jogando um *Ranger* pela primeira vez não se percam. O seu parceiro nessa aventura será o Ukulele Pichu, um Pokémon que toca o típico instrumento do Havaí, sempre aparecendo para ajudar a convencer os bichos selvagens a auxiliarem você na aventura.

O grande atrativo do novo jogo é a possibilidade de montar em certos Pokémon lendários. Entei, Raikou, Suicune, Latios, Latias e outros ajudarão durante a jornada a passar por certos obstáculos que existem nos cenários. Esses obstáculos, aliás, sofreram uma pequena mudança: ao invés de sempre precisar de apenas um Pokémon para derrubá-los, algumas vezes é necessário capturar mais de um deles para obter sucesso, o que às vezes é chato, por obrigar a capturar várias vezes o mesmo Pokémon.

Outra mudança interessante foi o acréscimo de viagens no tempo, através do Celebi. Missões podem ser feitas no passado, causando alterações nas Dungeons do presente. Apesar disso, *Guardian Signs* peca bastante pela linearidade da trama principal e por facilitar demais algumas coisas do jogo, como por exemplo a parte de Status do menu principal, que diz tudo o que o jogador precisa fazer em seguida no jogo. Para iniciantes no RPG isso pode ser bom, mas para qualquer pessoa

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Pokémon Company
Gênero: RPG
Jogadores: 1-4

Gráfico: 7.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 6.0
Replay: 5.0
Nota Final:
6.0

com mais experiência isso acaba facilitando demais, principalmente se for levar em consideração que muitos dos jogadores atraídos por *Guardian Signs* já jogaram os *Rangers* anteriores.

Apesar desses detalhes, muitos fãs vão querer experimentar esse jogo, pois a história não deixa de ser interessante e o game consegue dar um clima diferente da série principal de *Pokémon*. Só não esqueçam de usar uma película protetora para a tela, porque serão muitos giros dados com a Stylus, e não é à toa que a série *Ranger* é conhecida como uma das maiores destruidoras de Touch Screen!

– Daniel Lima

MISSÕES DO WI-FI CONNECTION



Como nas versões anteriores, a Nintendo liberará várias missões pela internet, para o jogador ter novos desafios depois de terminar o game. O grande diferencial dessas missões especiais é o fato de elas transferirem para *Diamond, Pearl, Platinum, HeartGold* ou *SoulSilver* Pokémon raros e/ou com golpes que não podem ser aprendidos em outras versões.

MISSÃO 1: DEOXYS AND THE ODD TEMPLE

Local: Odd temple

Essa missão só poderá ser cumprida com no mínimo duas pessoas, e o tempo que o jogador demorar para completar a captura do Deoxys nessa missão influenciará a forma como ele será passado para os jogos da quarta geração. **Forma normal:** Capturar faltando menos de 1 minuto para acabar a missão; **Forma de velocidade:** Capturar faltando entre 1 a 3 minutos; **Forma de defesa:** faltando 3 a 5 minutos; **Forma de ataque:** faltando mais de 5 minutos.

MISSÃO 2: PROTECT THE BLUE SPHERE!

Local: Renbow Island, Coral Sea

O jogador precisará visitar Booker's House para falar com uma garota e ser informado de que apareceu um ovo de Manaphy. Durante a investigação, Pokémon Pinchers aparecerão para roubar o ovo. Basta persegui-los para conseguir o ovo de volta, que poderá ser passado para os jogos da quarta geração.

MISSÃO 3: INVESTIGATE THE ODD ERUPTION!

Local: Faldera Island, Faldera Volcano

Primeiro, encontre na área uma garota perseguida por dois Charmeleon, depois procure por quatro Bidoofs próximos a um poço de lava. Depois disso, uma explosão acontecerá e basta investigar o barulho para encontrar o Heatran, que poderá ser enviado para os jogos da quarta geração. Esse Heatran aparece no jogo com o golpe Eruption, sendo essa a única forma dele aprender o golpe.

MISSÃO 4: RESCUE THE LOST SHAYMIN!

Local: Renbow Island, Latolato Trail

Fale com Leira e ela avisará que escutou barulhos do lado de fora da casa. Shaymin aparecerá; persiga-o até entrar em batalha. Depois da captura, Pokémon Pinchers aparecerão e Shaymin voará para escapar. Faça uma batalha aérea contra os Pinchers, e capture novamente o Shaymin, para poder enviá-lo aos jogos da quarta geração. Esse Shaymin ativa o item Gracidea em *Pokémon Platinum, HeartGold* e *SoulSilver*.

MISSÃO 5: FIND GIRATINA'S GRISEOUS ORB!

Local: Sophian Island, Obvilian ruins

Vá com Leira ao saguão principal e Giratina estará lá em sua forma alterada. Depois de capturá-lo, continue seguindo o caminho até encontrar um guarda. Siga-o e ele será sequestrado por dois Claydol. Vá para a entrada da ruína, e você descobrirá que o guarda na verdade é um Pincher. Converse com ele, que o levará para uma área com estátuas. Você será desafiado por dois Magnezone: capture-os e Leira pegará o Griseus Orb da estátua. Retorne para a área onde Giratina foi capturado e ele mudará de forma. Basta capturá-lo de novo para completar a missão.

MISSÃO 6: PLEDGE TO ARCEUS

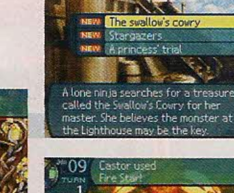
Local: Obvilia Region, Sky Fortress

A missão começa em um dos Observation Decks do Sky Fortress. O personagem tem que ir para cada um dos outros decks para enfrentar os dragões lendários Dialga, Palkia e Giratina. Uma vez que os três forem capturados, volte para onde você começou a missão e Arceus estará lá para enfrentá-lo. Basta capturá-lo para completar a missão.









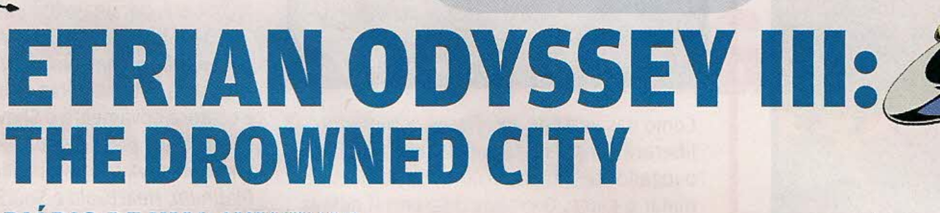








ESTRATÉGIA e planejamento são as palavras-chave para se dar bem nesta aventura



ETRIAN ODYSSEY III: THE DROWNED CITY

DIÁRIO DE UMA AVENTURA

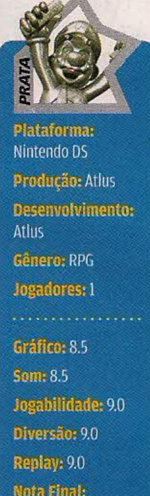
APÓS MAPEAR INTEIRAMENTE O QUINTO andar do labirinto de Yggdrasil, o meu bando de aventureiros estava exausto. Além da torrente interminável de inimigos, um encontro prévio com um F.O.E. (um subchefe que ronda o labirinto) deixou o grupo psicologicamente abalado, e eu considerei voltar à cidade e continuar outro dia. No entanto, a escada para o sexto andar estava à minha frente e o senso de aventura falou mais alto: hey, ainda tenho muitos itens de cura e o grupo ainda pode aguentar algumas batalhas, o que poderia dar errado?

Mas eu subestimei os perigos que se esgueiram por todos os cantos do labirinto. Após alguns passos, fui pego de surpresa por um grupo de três F.O.E.s, e apesar de conseguir eludir um deles ao correr da batalha, a fuga me levou diretamente a uma batalha com outro, e fui prontamente aniquilado. E o progresso de uma hora, todos os levels e muitos itens foram perdidos em um piscar de olhos.

Esse acontecimento resume bem toda a experiência de *Etrian Odyssey III: The Drowned City*, um RPG baseado em exploração em primeira pessoa que não tem absolutamente pena nenhuma do jogador. Sem o devido planejamento, você vai morrer, e não existem quicksaves para resguardar o seu progresso: entrar no labirinto é uma aposta com o desconhecido, e você sobrevive ou morre tentando, sem meio termo. Mas apesar de toda essa dificuldade, o jogo não é injusto, e oferece todas as ferramentas necessárias para que você se dê bem.

O CLÁSSICO RPG DE EXPLORAÇÃO RETORNA, AINDA MELHOR

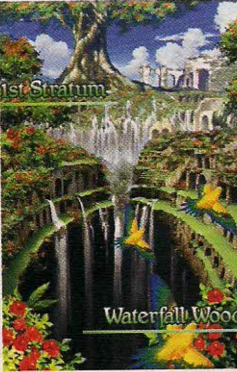
À primeira vista, *EOIII* não parece diferente do seu predecessor, *EOII: Heroes of Lagaard*, mas logo na criação de personagens você percebe que as coisas mudaram. Apenas duas classes são familiares para os veteranos dos jogos anteriores, especificamente Hoplite e Zodiac, análogas aos antigos Protector e Alchemist, mas mesmo essas ocupações foram modificadas com uma mistura de habilidades clássicas e outras novas. As demais 8 classes inéditas também compartilham algumas habilidades dos jogos anteriores, mas balanceadas de modo inesperado. Por exemplo, Monks são os únicos que tem inicialmente acesso a magias de cura, mas saindo do estereótipo são também lutadores capazes. E, pela primeira vez na série, você pode designar uma subclasse para os seus personagens, o que possibilita combinações que cobrem as desvantagens de cada classe.



Plataforma: Nintendo DS
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Atlus
Gênero: RPG
Jogadores: 1

Gráfico: 8.5
Som: 8.5
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 9.0
Replay: 9.0
Nota Final: 8.5













DEPOIS DE ETRIA E LAGAARD, ARMOROAD

Desta vez, sua base de operações é a cidade costeira de Armoroad, que oferece pela primeira vez na série um ambiente para exploração que não é apenas o labirinto mas também os mares em volta da cidade. As aventuras nos oceanos funcionam de modo diferente da exploração em terra, com o território que você pode navegar limitado pelos suprimentos e status do seu navio e sem batalhas randômicas, mas é uma distração que vale a pena. Desvendar os mares não é prioridade para completar o jogo, mas oferece recompensas únicas e é uma boa distração após horas de batalhas no labirinto.

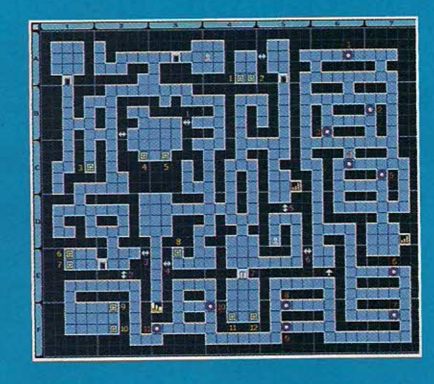
O aspecto principal do jogo, a exploração do labirinto, continua o mesmo: você navega em primeira pessoa na tela de cima do DS, na tela de toque você mapeia manualmente os intrincados corredores e passagens secretas e entra em combates randômicos com hordas de inimigos. A novidade mais importante no combate são as Limit Skills, que são reminiscentes do sistema de Boost Gauge de *EOII*, mas que agora são equipáveis e requerem a cooperação de dois ou mais lutadores. É um aspecto que parece irrelevante – apenas mais um novo sistema no jogo –, mas na verdade é um dos pontos mais cruciais das batalhas. A barra de Limit Skills é carregada mais rapidamente do que em *EOII*, e também não são resetadas ao voltar para a cidade, o que faz a habilidade ser um recurso de uso mais frequente e crucial durante as longas jornadas no labirinto.

Atualmente, jogos são muito fáceis, e se tornaram mais uma questão de persistência sem rumo do que habilidade ou planejamento cuidadoso. Mas no meio de tantos jogos que seguram você pela mão, *Etrian Odyssey III*, se destaca por oferecer um desafio genuíno e, no final, uma recompensa digna dos seus esforços. Não é fácil, e não é para todos, mas quem aprecia esse estilo de jogo retrô vai encontrar um dos melhores RPGs do ano, não só de DS, mas entre todos os sistemas.

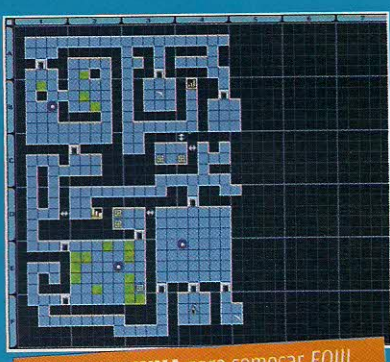
– Edson Kimura

1º STRATUM - Waterfall Wood

Os cinco primeiros andares da aventura

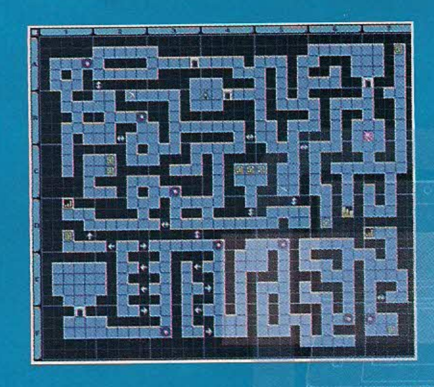






UMA AJUDINHA para começar *EOIII*













UM BOM detetive nunca perde o seu faro policial

LAST WINDOW: THE SECRET OF CAPE WEST

O EX-DETETIVE KYLE HYDE VOLTA PARA MAIS UMA SESSÃO DE DIÁLOGOS E MISTÉRIOS

PRATA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Cing
Gênero: Aponte e Clique, Adventure
Jogadores: 1

Gráfico: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0
Nota Final:

7.5

APÓS NOVE MESES DESDE SEU LANÇAMENTO no Japão, a continuação de *Hotel Dusk: Room 215* finalmente chegou em terra ocidentais – ou quase. *Last Window: The Secret of Cape West* foi lançado em setembro na Europa e continua sem data confirmada para os Estados Unidos. Para não deixar você esperando ainda mais tempo para saber se o jogo é ou não bom, adiantamos a nossa análise.

Como dito acima, essa é uma continuação direta da aventura lançada em 2007 e que contava um misterioso caso de assassinato e roubo num hotel de beira de estrada. O protagonista é Kyle Hyde, um ex-detetive da polícia que trabalhava para uma empresa de vendas de porta-em-porta, que por trás dos panos realizava serviços de recuperação de itens perdidos ou roubados.



O cenário é Los Angeles no primeiro ano da década de 1980, recriada com personagens e localidades realmente convincentes – mesmo o jogo se passando inteiro apenas dentro do hotel. Um ano após os acontecimentos de *Hotel Dusk*, Hyde foi demitido da Red Crown. Sua nova casa, o hotel Cape West, será vendida e a notícia é acompanhada de estranhos acontecimentos. Hyde não perdeu seu faro policial, e precisa descobrir o que está acontecendo.

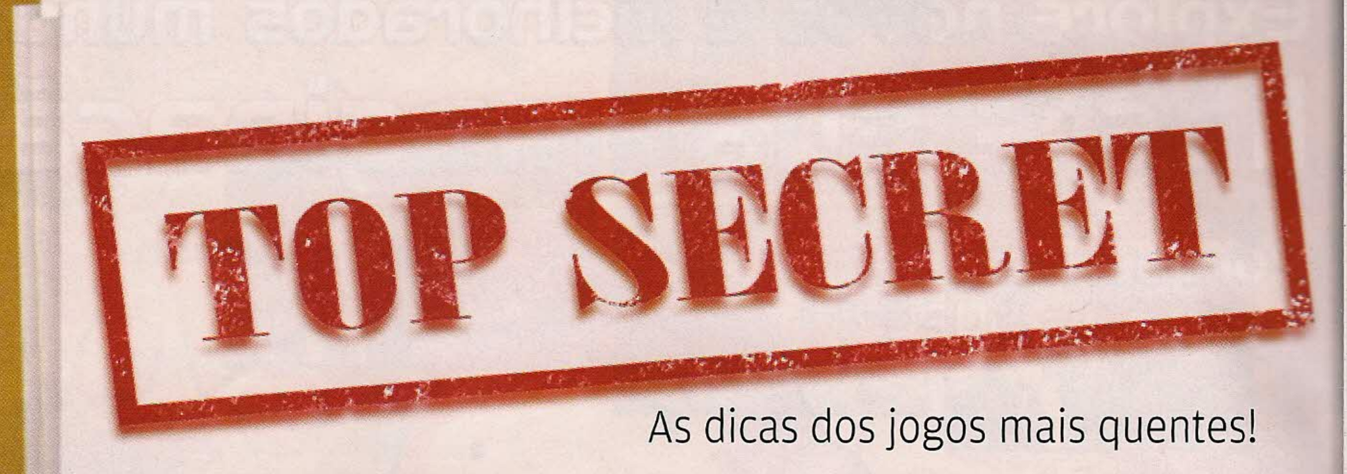
Agora, pare. Caso você não jogou ou não conhece *Hotel Dusk*, é preciso explicar como *Last Window* funciona. De cara, a primeira peculiaridade é que o DS é segurado de forma diferente, como um livro, na vertical. Todos os acontecimentos ocorrem nas duas telas, enquanto a da direita (de toque) permite que você faça anotações, avance diálogos e controle o personagem. A visão é toda em primeira pessoa e o sistema é de aponte-e-clique. Não existem lutas, tiros, nem nenhum outro elemento de jogos de ação. Tudo é na base da exploração, quebra-cabeças e muitos, mas muitos diálogos.

Se você não gosta de jogos nos quais as conversas são mais importantes que a jogabilidade, bem, é melhor nem continuar lendo o review porque *Last Window* não é para você. Aqui, as conversas podem durar mais de cinco minutos seguidos – mas acredite: isso não é ruim. Poucas vezes vimos uma série com a capacidade de prender o jogador na narrativa como aconteceu em *Hotel Dusk*; e para nossa alegria isso volta a ocorrer em *Last Window*. Os personagens e a trama são muito envolventes e as interações ganharam algumas novidades, como momentos em que se pode perceber algum tipo de mentira ou de distração e forçar a barra nos infinitos questionamentos de Hyde.

A fórmula de sucesso, no entanto, continua a mesma. Assim como os gráficos e toda a parte técnica: apesar de ser muito bonito, *Last Window* não evoluiu muito em relação ao seu predecessor. Porém, existe um ponto em que a nova versão se sobressai sobre a primeira: orientação. Em *Hotel Dusk* era frequente ficar rodando o hotel inteiro procurando qual seria o próximo evento ou localidade que precisava ser visitada para dar prosseguimento a história. *Last Window* é mais amigável e sempre vai dar uma pista do que deve ser feito.

Apesar de ser linear e com foco muito maior na narrativa do que na ação, *Last Window: The Secret of Cape West* é um jogo extremamente envolvente. Se você jogou e gostou de *Hotel Dusk*, com certeza terá ótimas horas de diversão e muitas surpresas na história.

– Lucas Patricio



As dicas dos jogos mais quentes!

PROFESSOR LAYTON AND THE UNWOUND FUTURE (DS)

Desafios do Layton

Os desafios do Layton são os puzzles mais difíceis do jogo. Eles se encontram na seção de bônus e cada um é destravado de uma maneira diferente.

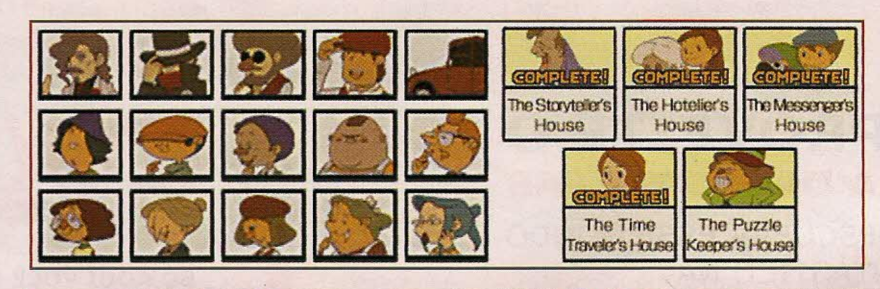
DESAFIO	FORMA DE DESTRAVAR
The Hotelier's House	Termine todos os "tem toy car courses"
The Messenger's House	Complete todas as 12 missões de entrega do papagaio
The Storyteller's House	Complete todos os livros de gravuras
The Puzzle Keeper's House	Complete 165 puzzles
The Time Traveler's House	Termine o jogo

Puzzle "The Diabolical Box Reopened"

Após completar o game *Professor Layton and the Diabolical Box*, você receberá um código, que é único para cada DS. Anote esse código e acesse os bônus Top Secret neste game. Selecione o menu Hidden Door e digite o código para destravar o puzzle extra.

Opções Top Secret

Após conseguir Picarets suficientes, algumas opções surgem na seção Top Secret:



OPÇÃO	COMO DESTRAVAR
Perfil de personagem adicional	Resolva todos os 168 puzzles
Perfil de personagens	Adquira 4.200 Picarats
Arte da história (Story Art)	Adquira 4.500 Picarats
Músicas do jogo	Adquira 4.700 Picarats
Vozes dos personagens	Adquira 5.000 Picarats
Filmes	Adquira 5.200 Picarats

DRAGON QUEST IX: SENTINELS OF THE STARRY SKIES (DS)

Duplicação de Itens
Conecte seu *Dragon Quest IX* ao de um amigo. Doe todos os itens que puder e, depois, desligue seu DS sem sair do mundo do seu amigo. Como você nunca salvou, você ainda terá todos os itens que passou, e seu amigo também!


O MAPA de Dourbridge

Loja Secreta em Dourbridge
Atrás da loja de Dourbridge há uma porta escondida. Com a Ultimate Key, é possível abrir essa porta e passar por um lance de escadas. Do outro lado, há uma loja secreta com itens raros à venda.

Recompensas das Mini Medals
Na cidade de Dourbridge, o rei pirata Cap'n Max Meddlin lhe concede itens em troca de Mini Medals. Após entregar 80 Mini Medals a ele, mais itens ficarão disponíveis, mas precisarão ser comprados. E o pagamento será em Mini Medals, não em Gold. Veja as recompensas:

ITEM	Nº DE MINI MEDALS
Thief's Key	4
Mercury Banana	8
Bunny Suit	13
Jolly Roger Jumper	18
Transparent Tights	25
Miracle Sword	32
Sacred Armor	40
Meteorite Bracer	50
Rusty Helmet	62
Dragon Robe	80

ARC RISE FANTASIA (Wii)

Destrave equipamentos falando com certos NPCs:

- **Blue Swimsuit (L'Arc):** Fale com Kopin na nave após a batalha contra o chefe de Mandelro Coast.
- **Class Leader (Adele):** Fale com o aprendiz Kopin em Kopin Village.
- **Cocoa Swinsuit (Alf):** Fale com Kopin na nave após a batalha contra o chefe de Mandelro Coast.
- **Cotton Pajamas (Alf):** Durma no Finite Sparkle Inn em Antrax Parish.
- **Dark Nightgown (Adele):** Durma no Finite Sparkle Inn em Antrax Parish.
- **Iris Nightgown (Ryfia):** Durma no Finite Sparkle Inn em Antrax Parish.
- **Myster Armor (Alf):** Fale com Kopin na nave após achar a Mystery Nurse.
- **Mystery Nurse (Adele):** Encontrada em alguma pedras no canto nordeste de Mandelro Coast (no World Map).
- **Polka-dot (Adele):** Fale com Kopin na nave após a batalha contra o chefe de Mandelro Coast.
- **Retro Swimsuit (Niko):** Fale com Kopin na nave após a batalha contra o chefe de Mandelro Coast.
- **School Leader (Alf):** Fale com Kopin que vê o mundo em Kopin Village.
- **Tank Top (L'Arc):** Durma no Finite Sparkle Inn em Antrax Parish.
- **Tropical Swimsuit (Leslie):** Fale com Kopin na nave após Leslie se juntar ao seu time.
- **White One-piece (Ryfia):** Fale com Kopin na nave após a batalha contra o chefe de Mandelro Coast.



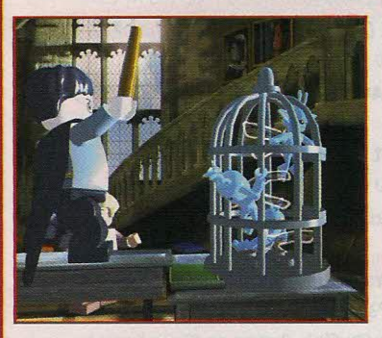
SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS (Wii)

Roupas Destraváveis:
Após criar um arquivo de jogo, vá ao menu principal desse arquivo e entre com os códigos abaixo:



ROUPA	CÓDIGO
Iron Spider Suit	Cima, Direita, Direita, Direita, Esquerda, Esquerda, Esquerda, Baixo, Cima
Negative Zone Suit	Esquerda, Direita, Direita, Baixo, Direita, Baixo, Cima, Esquerda
Scarlet Spider Suit	Direita, Cima, Esquerda, Direita, Cima, Esquerda, Direita, Cima, Esquerda, Direita

LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4 (Wii)



Peças Vermelhas
Entre com esses códigos na Wiseacres Wizarding Supplies:
- **Varinhas de Cenoura:** AUC8EH
- **Botões de personagens:** H27KGC
- **Detector de personagens:** HA79V8
- **Natal:** T7PVVN
- **Corações Extras:** J9U6Z9
- **Cavada Rápida:** Z9BFAD
- **Magia Rápida:** FA3GQA
- **Detector de peças douradas:** 84QNQN
- **Detector do topo de Hogwarts:** TTMC6D
- **Pista de Patinação no Gelo:** F88VUW
- **Invencibilidade:** QQWC6B
- **Detector de Peças Vermelhas:** 7AD7HE
- **Regenerar Corações:** 89ML2W
- **Silhuetas:** HZBVX7
- **Mandrágora cantora:** BMEU6X
- **Botão magnético:** 67FKWZ

Peças Douradas
Entre com esses códigos na Wiseacres Wizarding Supplies:
- **Peça Dourada 01:** QE4VC7
- **Peça Dourada 02:** FY8H97
- **Peça Dourada 03:** 3MQT4P
- **Peça Dourada 04:** PQPM7Z
- **Peça Dourada 05:** ZY2CPA
- **Peça Dourada 06:** 3GMTP6
- **Peça Dourada 07:** XY6VYZ
- **Peça Dourada 08:** TUNCAW
- **Peça Dourada 09:** EJ42Q6
- **Peça Dourada 10:** GFJCV9
- **Peça Dourada 11:** DZCY6G

Feitiços
Entre com esses códigos na Wiseacres Wizarding Supplies:
- **Accio:** VE9VV7
- **Anteoculatia:** QFB6NR
- **Calvorio:** 6DNR6L
- **Colovaria:** 9GJ442
- **Engorgio Skullus:** CD4JLX
- **Flipendo:** ND2L7W
- **Glacius:** ERA9DR
- **Herbifors:** H8FTHL
- **Incarcerous:** YEB9Q9
- **Locomotor Mortis:** 2M2XJ6
- **Multicorfors:** JK6QRM
- **Redactum Skullus:** UW8LRH
- **Slugulus Eructo:** U6EE8X
- **Stupefy:** UWDJ4Y
- **Trip Jinx:** YZNRF6



POKÉMON HEART GOLD/SOUL SILVER (DS)

National Dex
Vença a Elite dos 4 e vá para o S.S.Aqua em Olivine para receber a National Dex.

Mapas do Pokéwalker
Já existem mais de 20 mapas no Pokéwalker. A maioria é conseguida com Watts e com a National Dex. Há ainda mapas que só são obtidos por eventos.
- **Beautiful Beach:** Obtenha 200 Watts
- **Beyond the Sea:** Obtenha um Pokémon através do GTS.
- **Big Forest:** Obtenha 40.000 Watts e a National Dex.
- **Blue Lake:** Obtenha 2.000 Watts.
- **Dim Cave:** Obtenha 1.000 Watts.
- **Hoenn Field:** Obtenha 5.000 Watts e a National Dex.
- **Icy Mountain Rd.:** Obtenha 30.000 Watts e a National Dex.
- **Night Sky's Edge:** Troque um Jirachi "fateful-encounter" para o seu HG/SS.
- **Noisy Forest:** Disponível desde o começo.
- **Quiet Cave:** Obtenha 10.000 Watts e a National Dex.
- **Rally:** Evento Wi-Fi de 29/01 a 28/02 de 2011, no Japão.
- **Refreshing Field:** Disponível desde o começo.
- **Resort:** Obtenha 80.000 Watts e a National Dex.
- **Rugged Road:** Obtenha 50 Watts.
- **Scary Cave:** Obtenha 20.000 Watts e a National Dex.
- **Sightseeing:** Evento Wi-Fi.
- **Sinnoh Field:** Obtenha 25.000 Watts e a National Dex.
- **Stormy Beach:** Obtenha 65.000 Watts e a National Dex.
- **Suburban Area:** Obtenha 500 Watts.
- **Town Outskirts:** Obtenha 3.000 Watts.
- **Tree House:** Obtenha 15.000 Watts e a National Dex.
- **Volcano Path:** Obtenha 10.000 Watts e a National Dex.
- **Warm Beach:** Obtenha 7.500 Watts e a National Dex.
- **White Lake:** Obtenha 50.000 Watts e a National Dex.
- **Winner's Path:** Evento Wi-Fi.
- **Yellow Forest:** Evento Wi-Fi.



DETONADO!

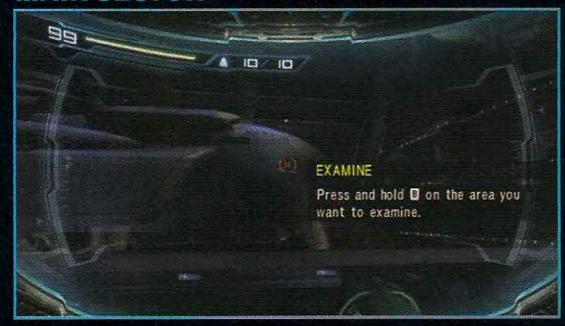
Wii

INVESTIGANDO METROID: OTHER M

> Acauã Barreto

Samus pode ser uma excelente caçadora de recompensas ao trucidar Space Pirates, vasculhar passagens secretas e fugir de planetas prestes a explodir. Mas, definitivamente, os dons da moçoila não incluem o ramo de trabalho de Miles Edgeworth. As partes investigativas de *Metroid: Other M*, além de enfadonhas, deixam muita gente por aí sem paciência. E como sabemos que ficar preso sob o capacete de Samus procurando sabe-se lá o que não é exatamente uma experiência muito gratificante, preparamos este guia. Além disso, escolhemos os três chefes mais casca-grossa e demos aquela mão amiga para detoná-los. Então, já que não há mais desculpas para não terminar o game, mãos à obra!

MAIN SECTOR



Logo no início do jogo, examine o símbolo da Federação Galáctica no navio.



Nesta parte, você deve achar a comporta e arrombá-la com um tiro carregado para conseguir escalar com Kick Jumps.

SECTOR 1 - OESTE



Entre no modo primeira pessoa e examine o Zoomer no centro da sala. Destrua o tubo com um míssil e entre em modo Morph Ball para cair pelo buraco resultante da explosão.



Aponte o Wii Remote para o local indicado na imagem durante o modo investigação.



Atire um míssil para quebrar essa porta e depois entre em modo Morph Ball para seguir adiante.



Quebre os destroços que seguram o elevador usando um míssil. A seguir, faça isso mais uma vez com os novos destroços que surgirem e prepare-se para sair da frente.



Investigue a sala até encontrar esse duto de ar. Atire um míssil para destruí-lo e abrir passagem.



Aqui você deve procurar pelo chefe que está no teto espiando Samus. Atire para acionar uma cutscene e começar a batalha contra o boss.

SECTOR 1 - LESTE



Nesta parte, ache o Zebesian e entre no modo primeira pessoa para investigar o símbolo da Federação Galáctica estampada no peito da criatura.



De volta à mesma sala, procure pelos Zebesians no teto.



No modo investigação, ache a poça de sangue no chão.



Procure por esse dispositivo escondido debaixo da plataforma. Use o tiro carregado para mudar o nível da água.

SECTOR 3 - OESTE



No fosso do elevador, entre em modo primeira pessoa e ache o dispositivo indicado na imagem. Use o tiro carregado para abrir passagem.

SECTOR 2 - SUL



Atire um míssil na cachoeira congelada para abrir um buraco. Em seguida, entre em modo Morph Ball e use uma bomba para quebrar o gelo.



Entre em modo primeira pessoa e ache a comporta indicada na imagem. Atire um míssil para destruí-la e inundar a sala.

SECTOR 2 - NORTE



Depois de conseguir o Wave Beam, volte para esta sala e use o tiro carregado para acionar o dispositivo.



Após esvaziar os tubos, entre em modo primeira pessoa, ache o dispositivo e acerte-o com um tiro carregado.

SECTOR 3 - LESTE



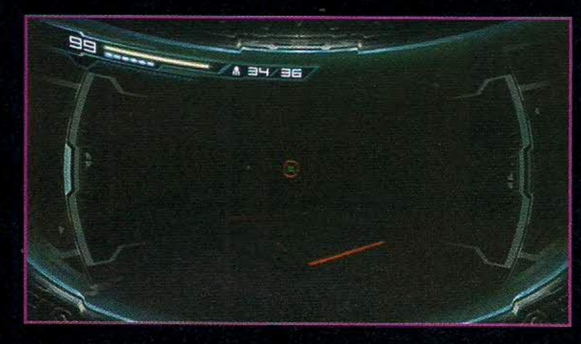
Quando Anthony for encurralado pelo Tusk entre em modo primeira pessoa e aponte para o local indicado. Adam irá liberar o uso do Grapple Beam.



Atire mísseis na lateral do guindaste para movê-lo e conseguir prosseguir usando o Grapple Beam.



Investigue a carcaça na parede e prepare-se para lutar contra Ridley!



Durante a luta contra o chefão, investigue a porta e siga as instruções de Adam.



Depois de Adam autorizar o uso de Super Missiles, atire no local indicado para que a sala seja inundada por lava.

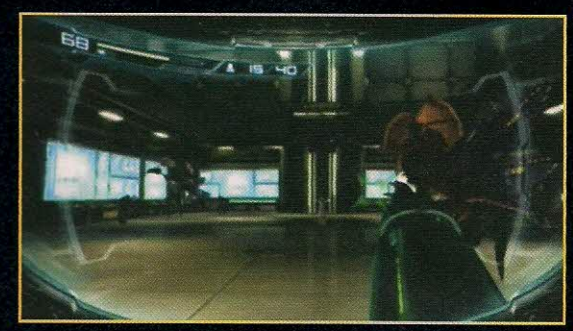
BIOWEAPONS RESEARCH CENTER



Examine o corpo no local indicado na imagem.



Vá até a porta e entre no modo primeira pessoa. Ache a cientista para assistir a cutscene e prepare-se para lutar contra mais um boss.



Destrua os inimigos que surgirem até abrir espaço e conseguir mirar em MB no centro da sala.

EPÍLOGO



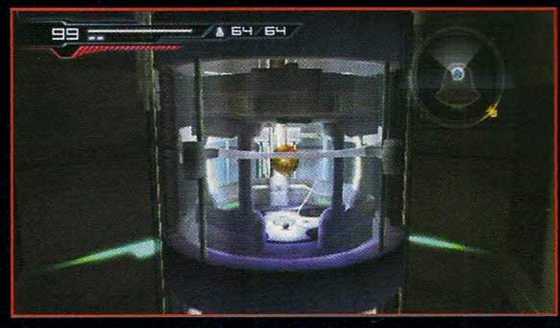
De volta a Bottle Ship, você precisará usar Power Bombs para passar por essas portas e conseguir chegar até o objetivo indicado no mapa.



Prepare-se para a batalha contra o Bug Soldier, que acordará com a explosão da Power Bomb.



Exploda a última porta com uma Power Bomb e atravesse a horda de inimigos até chegar ao chefe extra.



Depois da luta, use uma Power Bomb para explodir o elevador e chegar até o objetivo. Após a cutscene, volte até a nave de Samus antes do tempo acabar e curta o final real.

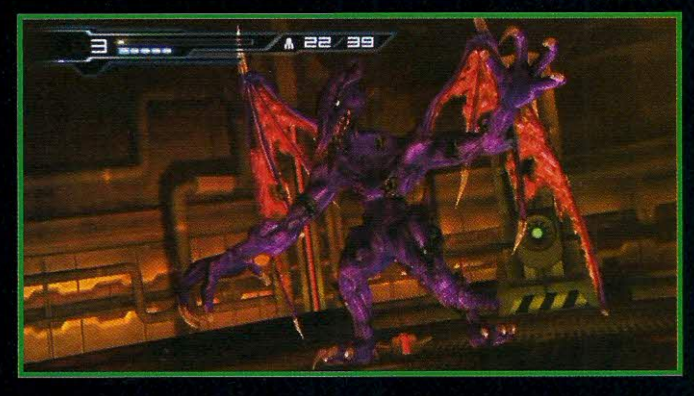
TOP 3: CHEFES MAIS CASCA-GROSSA



3 - NIGHTMARE 1

Quando a luta começar, desvie dos ataques de Nightmare e atire o máximo que puder. Fique atento para o manipulador de gravidade, não vai demorar muito para que ele resolva ligá-lo e ir para o centro da sala rodopiar com um ataque de lasers. Com a velocidade, pulo e mísseis de Samus comprometidos, a melhor solução é cair na plataforma inferior e aproveitar para continuar atirando no boss. Eventualmente o manipulador congelará e você poderá usar mísseis novamente. Quando a máscara de Nightmare for destruída, ele virá para cima de você. Use o Sensemove para esquivar e termine o serviço.

2 - RIDLEY



Aqui Sensemove é sua melhor alternativa para desviar dos ataques de Ridley. Tente acertar tiros carregados sempre que tiver oportunidade, principalmente quando ele estiver voando atrás de você. Quando pousar, continue usando Sensemove para não ser atingido e carregar seus tiros mais rápido. Depois de levar certa quantidade de dano, Ridley mudará de cor e ficará imune a todo o dano. Você terá duas opções: esperar ele voltar ao normal ou atirar um Super Missile para destruir a armadura dele. Os melhores momentos para atirar mísseis são durante as transições de fase área e terrestre. Nessa luta é tão importante causar o máximo de dano no menor tempo possível.

1 - QUEEN METROID



De início, a rainha soltará um metroid, depois dois e assim por diante. A melhor estratégia é correr ao redor dela e usar Sensemove para esquivar dos metroids, só assim você conseguira acertar os tiros e congelá-los. Rapidamente, atire mísseis nos metroids congelados. Caso você seja pego, entre em modo Morph Ball e use bombas para se soltar. Na segunda fase, cuidado para não ser atingido pelo raio de fogo e nem ser pego de surpresa pelos pulos. Atire mísseis nos cristais da cabeça até entrar na última fase da batalha, e em seguida atire na barriga até que ela caia de costas. Feito isso, corra para a boca e use o Grapple Beam. Em modo Morph Ball, segure o botão de tiro para que a Power Bomb seja carregada e dê cabo do monstro de uma vez por todas.

DESTAQUES DO MÊS



NAS BANCAS

EGW # 106

- Produtor de Call of Duty: Black Ops conta que estudou arquivos secretos do governo americano pra fazer o jogo;
- FIFA 11: Diretor conta as novidades e adianta até o que terá na versão 2012;
- Bônus com esta edição: R$ 300,00 de desconto para compra de games nas lojas da Livraria Saraiva;
- Rede Xbox Live chega aos celulares;
- Testamos o PS Move em primeira mão;
- Guitar Hero 100% brasileiro;
- E mais: Crysis 2, Tron: Evolution, Donkey Kong, Mario Sports, God of War: Ghost of Sparta, Harry Potter, Super Scribblenauts, Halo: Reach e muitos outros!

NA WEB



EGW
egw.com.br
Notícias frescas, especiais, vídeos, galerias de fotos e tudo que rola nos games



MOVIE
movie.uol.com.br
Cinema, lançamentos em DVD, Blu-Ray, séries de TV e bastidores dos filmes



HERÓI
heroi.uol.com.br
Quadrinhos, cinema, TV, videogames, tecnologia e mulheres bonitas



NINTENDO WORLD
nintendoworld.uol.com.br
Notícias, especiais e entrevistas com tudo que você precisa saber sobre o mundo da Nintendo



tambordigital.com.br



– Mateus Lôbo

POKÉMON: BEST WISHES



NOVOS POKÉMON, novas aventuras e até novos olhos para o protagonista (repararam nos olhos castanhos de Ash?)

Em setembro tivemos duas estréias de grande importância no mundo Pokémon: as versões *Black & White* e a nova temporada da série animada, *Best Wishes*. Pokémon conta com mais de 650 episódios e ano que vem chegará à grande marca de 700. Durante esses 13 anos de exibição, o anime sofreu várias mudanças, como sua fidelidade ao jogo, que vem crescendo desde a liga Hoenn.

Atenção, este texto contêm spoilers sobre os episódios mais recentes!

Os últimos capítulos da saga de Ash na liga Sinnoh foram emocionantes, mostrando batalhas que lembravam vagamente as lutas no Nintendo DS. Ver Pokémon sofrerem danos ao entrarem em uma arena com Spikes, ou notar que o Thunderbolt do Pikachu causava menos dano depois do Light Screen, chamou a atenção de vários treinadores que não davam mais bola para as aventuras de Ash. Infelizmente, mesmo depois de enfrentar um poderoso time de Trick Room (sim, dimensões invertidas deixando os Pokémon lentos mais rápidos!), Ash não conseguiu ganhar a liga Sinnoh, perdendo desta vez na semi-final para um treinador que usou apenas dois Pokémon: Darkrai e Latios! Depois da derrota, Ash, Brock e Dawn resolvem seguir jornadas distintas e mais uma vez nosso protagonista retorna para casa.

No primeiro episódio de *Best Wishes*, Ash e Pikachu partem para uma viagem junto com sua mãe e com o Professor Carvalho, para visitar a região Isshu, local das aventuras de *Black & White*. Algo que chama bastante atenção é que no início do episódio o narrador diz que Ash tem 10 ANOS DE IDADE! Erro da direção?

Loucuras de Pokémon? Ninguém sabe. A única coisa que sabemos é que ele ainda tem 10 anos – desde o primeiríssimo episódio, 13 anos atrás.

Ao chegar em Isshu, Pikachu é mais uma vez o alvo da Equipe Rocket, mas durante a tentativa de capturar o monstrinho amarelo uma nuvem negra aparece no céu e dela sai um poderoso raio azul, que ao atingir o ratinho atrapalha o plano dos Rockets e prejudica o funcionamento de vários aparelhos elétricos perto do local. Depois do ocorrido, a Professora Araragi aparece para recepcionar seu colega Carvalho e então todos seguem para o laboratório dela.

Durante a visita, um novo treinador chamado Shooti aparece para receber o seu primeiro Pokémon, Tsutarja. Ele e Ash decidem batalhar e então Pikachu percebe que não consegue usar mais nenhuma de suas técnicas elétricas. Após um exame, a professora Araragi diz que Pikachu está sobrecarregado pela energia do raio azul (que na verdade foi um golpe do Pokémon lendário Zerkrom) e por isso ele não consegue mais utilizar seus golpes elétricos.

Ok, se eu contar mais acabo contando tudo e vocês não vão querer assistir.

A nova acompanhante de Ash é Iris, líder do ginásio Dragon na versão *White*. Entretanto, ainda não sabemos se ela também será a líder no anime, já que na versão *Black* o líder do mesmo ginásio é outra pessoa. Iris anda sempre com seu Kibago, um Pokémon dragão que costuma ficar escondindo dentro do cabelo de sua treinadora.

Até o momento uma das mudanças mais interessantes foi a alteração que a Equipe Rocket recebeu. Além de serem promovidos e agora usarem roupas pretas de oficiais, eles aparentemente estão mais competentes que antes, sem decolar na velocidade da luz: estão fugindo com classe, como verdadeiros vilões. A única coisa ruim é que como os Pokémon de Kanto, Johto, Hoenn e Sinnoh são muito raros em Isshu, eles receberam a ordem de deixar todos os seus monstrinhos no QG da Equipe Rocket para não chamarem atenção (como se um Meowth, Pokémon da região de Kanto, que anda com duas patas e ainda FALA, não chamasse nenhuma atenção). Por isso não veremos mais o nosso amigo Wobbuffet gritando.



Desafio à Elite dos Quatro
Edição Rio Grande do Sul

Atenção treinadores Pokémon de todo o Brasil!
Participem de mais uma edição do maior torneio Pokémon do país, o DE4!
Desta vez o torneio será realizado no Rio Grande do Sul, e contará com a participação de inúmeros treinadores e com um Wii como premiação.

Informações:
Data: 11 e 12/12/2010. Inscrições iniciam às 11h e o torneio acontece das 13h às 19h. Informações: http://loprj.wordpress.com/de4
Inscrição: R$ 5,00 por dia
Local: Colégio Marista São Pedro – Evento Anima Heroes
Endereço: Rua Álvaro Chaves, 625, Farrapos, Porto Alegre/RS



Stinger é jogador da LOP-DF e possui 2 insígnias da LOP, mas até pouco tempo atrás tinha 10. Usou 8 para desafiar a Elite durante o DE4 - edição Brasília, em maio - e atualmente faz parte da nova formação da Elite dos Quatro que irá estreiar em Dezembro no DE4 edição Rio Grande do Sul.

QUAL O POKÉMON QUE VOCÊ MAIS GOSTA DE USAR? POR QUÊ?

Swampert. Só possui uma fraqueza e pode ser tanto ofensivo quanto defensivo, sendo usado de várias formas. Para completar, ele ainda aprende Stealth Rock, golpe muito necessário em quase qualquer time atualmente.

QUAL FOI A MELHOR NOVIDADE DE *BW*?

Foram as novas combinações de tipo de Pokémon e a valorização de muitos Pokémon de gerações anteriores que ganharam novas Abilities e/ou golpes.



Nome: Bruno Alves de Paiva Xavier
Nick: Stinger
Idade: 20 anos
Joga Pokémon desde: 2001

TOGEKISS

Tipo: Normal / Flying
Item: Leftlovers
Nature: Calm
Ability: Serene Grace
EVs: 252 HP / 4 DEF / 252 SDEF

GOLPES:
- Thunder Wave
- Air Slash
- Nasty Plot
- Roost

Depois de usar Thunder Wave para deixar o Pokémon adversário mais lento, é a vez de Air Slash, que graças à Ability tem 60% de chance de causar Flinch nos inimigos mais lentos. Seus EVs na SDEF garantem que ele consiga segurar Thunderbolt e Ice Beam para depois recuperar-se com Roost. Nasty Plot aumenta sua ofensividade. Togekiss pode ser bem aproveitado no começo da partida, usando seus trunfos para gerar alguma vantagem já de início.

SKARMORY

Tipo: Steel / Flying
Item: Shed Shell
Nature: Impish
Ability: Sturdy
EVs: 252 HP/ 64 ATK/ 176 DEF/ 16 Speed

GOLPES:
- Brave Bird
- Roost
- Stealth Rock
- Whirlwind

Skarmory, a famosa parede defensiva, faz bem a função de entrar em campo para usar o Stealth Rock, geralmente no momento em que o oponente é forçado a trocar, pois seu Pokémon não é adequado para derrubá-lo. Whirlwind acaba com a festa de quem esteja aumentando seus atributos e Brave Bird pode ajudar Skarmory a causar um dano razoável. Leftovers pode ser usado ao invés de Shed Shell, mas se essa for a opção, há o risco de aparecer um Magnezone dando fim certo ao Skarmory.

METAGROSS

Tipo: Psychc / Steel
Item: Choice Scarf
Nature: Jolly
Ability: Clear Body
EVs: 4 HP / 252 ATK / 252 Speed

GOLPES:
- Meteor Mash
- Thunderpunch
- Earthquake
- Explosion

Com o Choice Scarf, é capaz de ser mais rápido que um Gyarados Adamant com speed máxima, atacando primeiro com seu Thunderpunch mesmo depois de um Dragon Dance do adversário. Um Explosion rápido e poderoso é sempre benvindo, tirando do caminho algum Pokémon que esteja causando problemas ao time. Vale lembrar que, com a sua Speed alta, seu golpe principal, o Meteor Mash (com a chance de aumentar o ATK), pode decidir finais de partidas.

GARCHOMP

Tipo: Dragon / Ground
Item: Yache Beery
Nature: Jolly
Ability: Sand Veil
EVs: 4 HP / 252 ATK / 252 Speed

GOLPES:
- Swords Dance
- Dragon Claw
- Earthquake
- Fire Fang

Entrando em combate na hora certa, Garchomp pode abater um ou mais Pokémon após aumentar seu ATK com o Swords Dance, e em alguns casos até mesmo times inteiros. Yache Berry (diminui dano de golpes do tipo Ice) pode frustrar adversários que acham que vão conseguir pará-lo com golpes como Ice Beam e Ice Shard. Outrage pode ser usado no lugar de Dragon Claw para maior destruição, mas para isso é preciso saber o momento correto, que preferencialmente é no final da partida.

SWAMPERT






Tipo: Water / Ground
Item: Leftovers
Nature: Careful
Ability: Torrent
EVs: 252 HP / 40 DEF / 216 SDEF

GOLPES:
- Waterfall
- Sleep Talk
- Rest
- Curse

Quando algum Pokémon é alvo de Hypnosis ou golpes do gênero, Swampert entra na arena para tomar o efeito, já que usando Sleep Talk ele poderá atacar livremente mesmo dormindo. Por ter boas defesas também é utilizado para proteger alguns Pokémon durante as trocas. Curse aumenta o ATK e DEF reduzindo a Speed, que não faz muita falta para o Swampert. O único problema é que ele fica inútil na frente de um Pokémon resistente a golpes do tipo Water ou que possua a Ability Water Absorb.

GENGAR




Tipo: Ghost / Poison
Item: Leftovers
Nature: Timid
Ability: Levitate
EVs: 4 DEF / 252 SATK / 252 Speed

GOLPES:
- Shadow Ball
- Focus Blast
- Pain Split
- Substitute

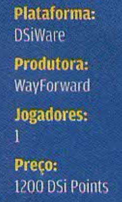
Substitute mais Pain Split podem deixar a situação bastante complicada para qualquer Pokémon que seja lento, tenha muito HP, e não tenha como causar um enorme dano ao Gengar. Na troca, o Substitute ainda garante que Gengar escape de um Pursuit indesejado. Focus Blast é usado para causar super efetivos, sendo uma ótima escolha contra Snorlax, Tyranitar, Weavile entre outros.

SHANTAE: RISKY'S REVENGE

O MELHOR JOGO PARA DSiWARE JÁ LANÇADO



O primeiro *Shantae* é um jogo extremamente raro, lançado originalmente para o GameBoy Color em 2002. O título teve o azar de ter sido lançado justamente na época do advento do GameBoy Advance, e por esse motivo ele não recebeu muita atenção, apesar de ser um jogo de plataforma benfeito e charmoso. E agora, em 2010, depois de anos de rumores, finalmente temos a continuação, *Shantae: Risky's Revenge*, que não deixa nada a dever para a qualidade lendária do original e que é, indisputavelmente, o melhor título disponível para DSiWare.



Shantae é a "gênia" residente de uma pequena cidade costeira, que um dia foi atacada pelos piratas liderados pela ambiciosa Risky. Shantae derrotou a pirata e trouxe paz de volta à terra de Sequin, mas é claro que vilões sempre querem uma segunda chance, e novamente a geniazinha tem que enfrentar Risky, desta vez às voltas com o roubo de uma misteriosa lâmpada.

Risky's Revenge é um jogo de plataforma 2D com sprites desenhados à mão, com ação não-linear remanescente de jogos como *Castlevania 2* ou *Faxanadu*. Shantae ataca com o seu cabelo, e conforme avança no jogo, ganha diversos power-ups e danças que dão acesso a transformações que possibilitam a exploração de lugares antes inacessíveis. Controles perfeitos, música cativante e gráficos detalhados e coloridos: não há o que não elogiar no jogo.

A cada mês, escolher um título de DSiWare é sempre uma questão de analisar qual deles é o "menos pior", mas, pela primeira vez, um título genuinamente bom surgiu para o serviço. Não damos nota para jogos da seção Download, mas se houvesse a necessidade de *Shantae: Risky's Revenge* seria certamente um 10.



JOGO absolutamente impecável!



DOWNLOADS

Os melhores destaques da WiiWare, DSiWare e Virtual Console

> Edson Kimura

SONIC THE HEDGEHOG 4 - EPISODE 1

FINALMENTE UM BOM SONIC PARA CONSOLES



QUE SAUDADE de você, Sonic!

Após os excelentes jogos da série *Sonic Rush* para DS, o porco-espinho azul finalmente volta às plataformas 2D na primeira continuação numerada da série depois de 16 anos, e nos oferece a mesma experiência clássica que tivemos naquela época no Mega Drive. E quando digo "a mesma" é realmente a mesma experiência: os controles não mudaram nada com exceção do Homing Attack e até as fases se parecem com estágios do primeiro *Sonic*. Mas isso não é algo ruim, pelo contrário: *Sonic 4* serve como um lembrete de como os jogos originais eram bons.

Após tanto tempo esperando por um *Sonic* decente, alguns já perderam as esperanças. Mas *Sonic 4* é o melhor jogo da franquia para consoles desde muito tempo, e apesar de não fazer absolutamente nada novo, ao menos mostra que a Sega ainda pode, surpreendentemente, fazer um *Sonic* que presta. Agora, que venha *Sonic Colors*!

Plataforma: WiiWare
Produtora: Sega/Dimps
Jogadores: 1
Preço: 1500 Wii Points

FINAL FANTASY: MYSTIC QUEST

UM RETORNO A UMA ÉPOCA DE INOCÊNCIA EM RPG'S



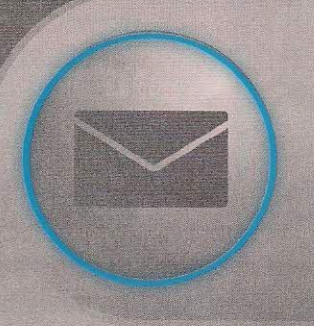
Em 1992, a Square produziu um RPG com o intuito de familiarizar a audiência ocidental com o gênero. O resultado desse projeto foi *Final Fantasy: Mystic Quest*, um jogo com mecânicas e narrativas simples, mas que nem por isso deixa de ser uma boa entrada da franquia.

Na verdade, *Mystic Quest* tem um apelo similar ao recente *The 4 Heroes of Light*: ambos são *Final Fantasy* mas com batalhas vistas por trás, e com apenas elementos vestigiais dos jogos principais da série. Você é o herói Benjamin, que tem que libertar os quatro cristais elementais e salvar o mundo, e é ajudado no caminho por vários amigos. As batalhas comportam apenas dois personagens por vez, e você interage mais com o ambiente fora das lutas, como por exemplo derrubando árvores com um machado.

Final Fantasy: Mystic Quest é um interessante experimento, e a sua simplicidade proporciona uma diversão sem compromissos. Você não irá gastar tempo ganhando experiência e nem ficar perdido sem saber para onde ir, e toda a aventura pode ser completada em cerca de 10 horas, muito menos do que em qualquer *Final Fantasy* clássico. Vale a pena jogar, nem que seja para apreciar à excelente trilha sonora.

NONONO nonono

Plataforma: Virtual Console (SNES)
Produtora: Square
Jogadores: 1
Preço: 800 Wii Points

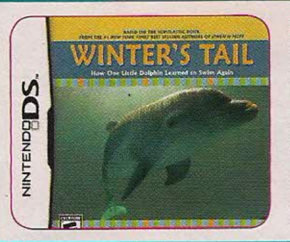




NOSTALGIA, INFORMAÇÃO E MUITA CULTURA GAMER

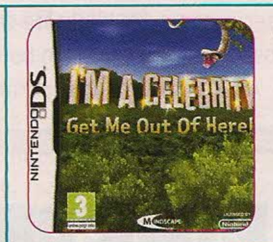
TOP 10: PIORES CAPAS DE DS 2010

Finalmente chegou a hora que todos esperavam: a eleição das piores capas de jogos de DS do ano! Nessa terceira eleição, tivemos que deixar de fora as capas japonesas porque senão teríamos que aumentar para top 50 ou 70. A coisa tá feia no Oriente... Mas por esses lados também não anda muito boa. Confira a nossa lista!



10 WINTER'S TAIL

Um jogo de golfinhos não é mais novidade. Mas que cara é essa? Esse golfinho parece estar rindo de alguma coisa. Seria da (falta de) qualidade do game? Seria do clichê do enredo? Da combinação medonha de cores e fontes do título? Uma coisa é certa: não é um riso de felicidade. Coitado do bichinho...



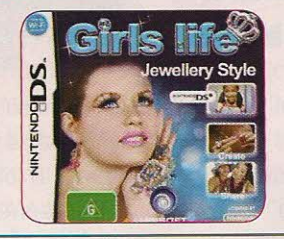
9 I'M A CELEBRITY: GET ME OUT OF HERE!

Baseado em um reality show, esse jogo tem uma das capas mais estranhas de todos os tempos. Nós entendemos a necessidade de copiar os letreiros de Hollywood, mas... E qual é a da cobra? Ela é uma celebridade também? Seria a Celeste do Castelo Rá-Tim-Bum?



8 GIRLS LIFE: JEWELLERY STYLE

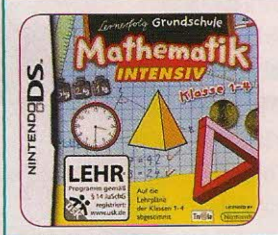
Então a ideia da capa é colocar uma garota repleta de jóias? Ok, nós entendemos. Mas o que essa modelo está fazendo com esses cílios postiços horrorosos e essa sobrancelha falsa? E por que as jóias dela são tão feias?! Gente, tá tudo errado!!



7 ZOO KEEPER

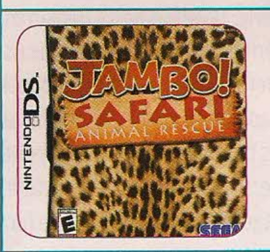
Essa é boa: olha só a cara de satisfação da domadora de animais. Ela parece feliz? Não? É porque ninguém deve ficar feliz ao posar para a capa de um jogo com um macaco no ombro, equilibrado sabe-se Deus como. E para onde esse macaco tá olhando? Melhor deixar pra lá...





6 MATHEMATIK INTENSIV

Falamos que só estariam valendo capas de games americanos, mas essa versão alemã de um jogo de matemática não poderia ficar de fora de forma alguma! Mais uma vez temos a certeza de que os produtores acreditam que quanto mais toscas as capas de jogos com contas, mais eles vendem.



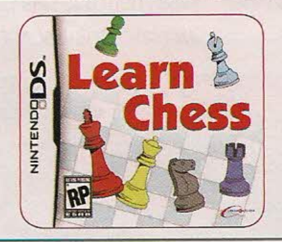
5 JAMBO SAFARI ANIMAL RESCUE

Rá! Pegamos você, ilustrador malandrinho! Na edição de Wii a capa é extremamente parecida, mas na de DS existe algo estranho... Ei, a textura do fundo está duplicada?? Olha o tamanho da preguiça dos artistas em duplicar o fundo e inverter. Afinal de contas, o jogo nem vai vender mesmo, não é?



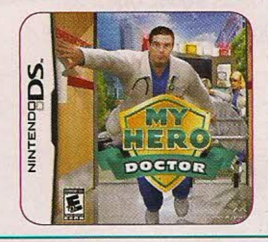
4 LEARN CHESS

Tsc, tsc. Xadrez é um dos esportes mais antigos e as pessoas insistem em errar nas capas. Se você quer mostrar as peças, tudo bem, mas... Por que diabos fazer desenhos tão feios e aplicar um esfumaçamento para branco no fundo e nas peças não? Vou ligar para o meu personal designer, já!



3 MY HERO DOCTOR

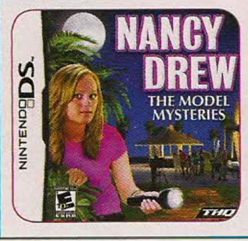
Essa série vem querendo aparecer na nossa lista há algum tempo, mas esse ano não teve como não premiar essa capa horrenta com o terceiro lugar. Eles tentaram fazer o Clark Kent ser médico e não jornalista? Por que as pernas não são proporcionais ao corpo? Por que ele está caindo ao abrir a porta? Por quê, por quê??!!





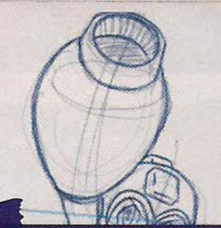
2 PAW AND CLAWS: REAGL RESORT

Vestir animais ridiculamente não é legal. Sério, isso não se faz. Imagine os filhotes desse coelho com chapéu de bobo da corte, como vão conseguir respeitar a imagem do pai? E por que colocaram um cedro pro cachorro segurar? Ele nem mesmo tem polegar opositor! E aquele pônei no fun... Não, deixa pra lá...



1 NANCY DREW: THE MODEL MYSTERIES

E na nossa primeira colocação o exemplo clássico da falta de total coerência de tudo com qualquer coisa. Essa menina está tentando espiar alguma coisa? Muito bem. Ela acha que está passando desapercebida com essa blusa rosa neon? Deve estar, porque até o câmera está focando na direção errada. Totalmente errado!



OBJETOS DE DESEJO

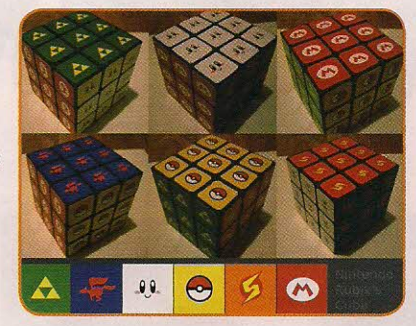
PORQUE GAMER GOSTA DE COLECIONAR

Procurando mais produtos incríveis para você colecionar, encontramos ótimas dicas do site Blog de Brinquedo (http://blogdebrinquedo.com.br) para os fãs da Nintendo. E tem cada coisa que só de pensar dá vontade de adiantar o Natal!

CUBO (MUITO) MÁGICO

Brincar com cubo mágico (também conhecido como Rubik) é uma diversão antiga. Só que agora você, que nunca conseguiu juntar mais que duas cores ao mesmo tempo, vai ter um novo incentivo: trocar as cores por seis representações de franquias da Nintendo!

Veja mais: http://migre.me/1qVDD





PLAYMOMARIO

Lembra dos bonecos Playmobil? Pois alguém colocou uma foto misteriosa com o encanador mais famoso do mundo em sua versão de plástico. Será que é verdade? Se for, temos certeza que só aqui na redação vão ter uns dez compradores!

Veja mais: http://migre.me/1qVKV

BARALHO DOS SONHOS

Se você viu as cartas promocionais do Club Nintendo aqui na ComuNidade e ficou com inveja dos americanos e canadenses, tenha agora inveja dos japoneses que lançaram essa maravilha de baralho totalmente personalizado com temas da Nintendo. É simplesmente fantástico!

Preço: Aproximadamente R$20

Onde encontrar: http://migre.me/1qVQW



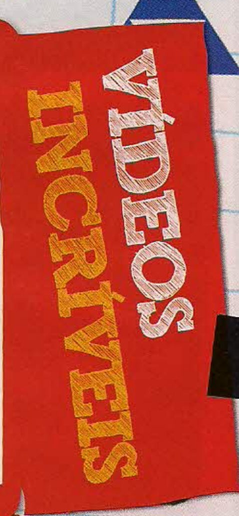


SAMUS PHAZON SUIT

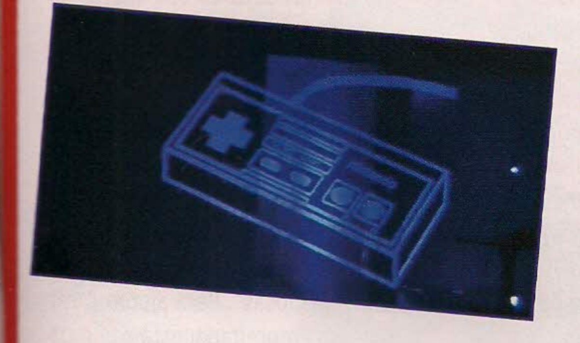
Pare tudo que você está fazendo e tudo que está pensando em fazer. Observe essa Action Figure da Samus na exclusiva e maravilhosa Phazon Suit. Olhe novamente. Percebeu as luzes? São 25 leds. Poderíamos escrever uma revista inteira sobre ela. É caro, mas é o preço da perfeição!

Preço: US$224,99

Onde encontrar: http://migre.me/1qVYz



Os mais sensacionais vídeos que rodam na internet!



Ilusão 8-bit

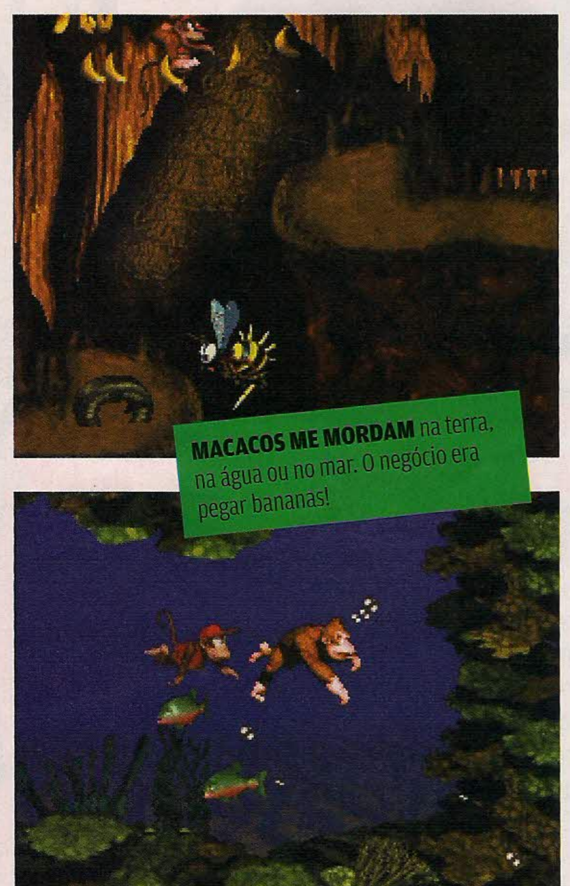
Link: http://tinyurl.com/ilusao8bit

Um rapaz com muito tempo e uma total noção de ilusão de ótica criou um reflexo de um controle de Nintendinho. Ele usou apenas papéis brancos colados na parede e luzes para criar os reflexos e assim dar a impressão de que o controle está atravessando a porta. Impressionante!

NOSTALGIA NINTENDISTA

SAUDOSISTA DA VEZ: ANDRÉ ONOFRE





MACACOS ME MORDAM na terra, na água ou no mar. O negócio era pegar bananas!

O ano era 1994. A briga entre Nintendo e Sega estava cada vez mais forte. Mario e Sonic batalhavam dia após dia para conquistar o coração dos jogadores e a Big N sabia que precisava de um grande hit para manter a dianteira nessa guerra. Felizmente, a Rareware conseguiu fazer um game excepcional que, até hoje, é lembrado por muitos dos jogadores um pouco mais velhos com carinho.

O início

Quando Nintendo e Rare se juntaram para criar o game, os funcionários da Rare resolveram brincar de dissecar o SNES e seus componentes. A ideia era descobrir alguma forma de criar gráficos jamais vistos num console de 16-bit. E deu certo. A Rare desenvolveu uma técnica chamada ACM (Advanced Computer Modeling) que, basicamente, permitia colocar mais detalhes e animações em cada sprite numa quantidade pequena de memória. O resultado é que *Donkey Kong Country* foi um dos primeiros games a utilizar gráficos 3D pré-renderizados.

O marketing do game também foi agressivo. Na época, um VHS de 15 minutos foi enviado a todos os assinantes da revista Nintendo Power, em que se via os produtores da Nintendo mostrando o game em seus estágios finais de desenvolvimento.

E então, em 14 de maio de 1994, estava finalmente nas prateleiras. O game foi um sucesso absoluto e, ao longo do tempo, vendeu incríveis 8 milhões de cópias, tornando-se o segundo game mais vendido do SNES. Apenas *Super Mario World*, com 20 milhões de cópias vendidas, foi superior ao game do gorila nesse aspecto.

Mas, vamos à cereja do bolo (ou melhor, à banana), ao que todos querem saber: o que exatamente fez esse game ter tanto sucesso e continuar sendo adorado 16 anos após o seu lançamento? Vamos descobrir agora!

Kong not has bananas!

Donkey Kong sempre foi um gorila muito simpático e sangue bom. Até que um ser chamado King K. Rool e seu exército Kremling resolveu roubar todo o estoque de bananas dele. Eu não queria estar do lado de Donkey quando ele desceu de sua casinha, foi pegar uma banana no seu estoque particular e não encontrou nada. Mas o gorila sabia que ficar reclamando e se lamentando não ia ajudar muito e resolveu andar por toda a ilha DK à procura de "suas preciosas". Para ajudá-lo nessa empreitada, está o chimpanzé Diddy Kong, melhor



QUE TRISTEZA que dá do Donkey!



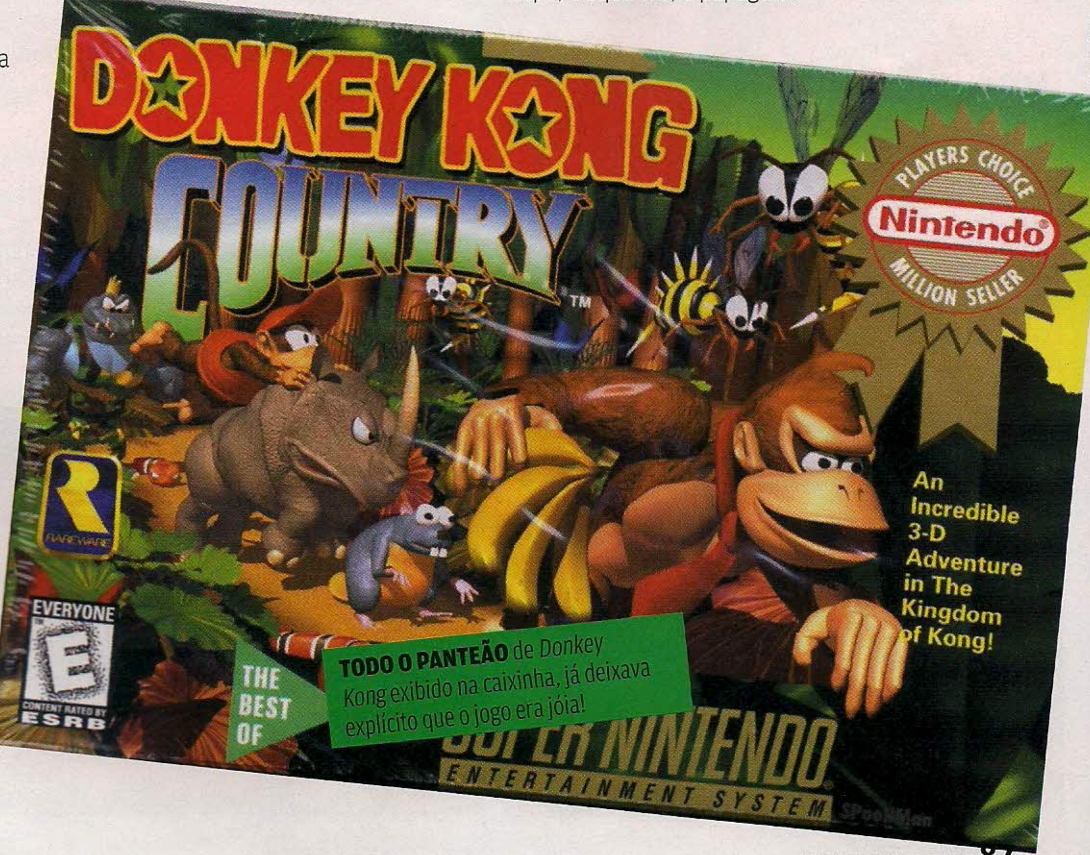
amigo de Donkey.

O jogo começa exatamente com Donkey Kong saindo de sua casa. Você pode até subir pelos degraus da árvore e entrar lá. E, numa entrada logo abaixo, você vai ver o estoque de bananas vazio e a cara de tristeza do gorila. E, assim que o jogador começa a avançar pela primeira fase, a primeira grande característica de *DKC* salta aos olhos: os gráficos.

Ah, os gráficos de *DKC*... um jogo de SNES, lançado em 1994, com 3D pré-renderizado! Que game lindo! Donkey e Diddy estão muito bem animados: a gravata vermelha do gorila está lá, e ela até balança enquanto você corre com ele. A movimentação dos dois macacos está também bastante similar aos respectivos animais reais. Os kremlings também receberam tratamento especial, com leves toques cartunescos e humanos. Dá, inclusive, para perceber os olhos de vários inimigos se esbugalhando um pouco para fora quando você pula em cima deles. Os cenários também são bastante coloridos e variados, tornando o conjunto bem real. Essa combinação, na época, deixou todo mundo de queixo caído. Nunca tinha sido visto um game com gráficos desse nível.

Agora vamos para o jogo propriamente dito. Talvez uma frase bem precisa seria "um *Super Mario World* com macacos". Veja bem como isso é verdade: o jogo é de plataforma e você precisa avançar por diversas fases, com um chefe no fim de cada mundo. Coletando 100 moedas (ou bananas) você ganha uma vida.

E, em algumas fases, você encontra animais que ajudam a dupla de macacos: Rambi, o rinoceronte; Expresso, o avestruz; Engarde, o peixe-espada; Winky, o sapo; e Squawks, o papagaio.



TODO O PANTEÃO de *Donkey Kong* exibido na caixinha, já deixava explícito que o jogo era jóia!



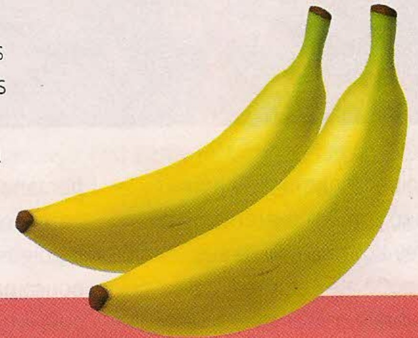
SAUDOSOS cartuchos

FICHA TÉCNICA
Título: Donkey Kong Country
Produtora: Rare
Publisher: Nintendo
Plataforma: Super Nintendo
Gênero: Plataforma
Nº de Jogadores: 1-2
Lançamento: 14 de Maio de 1994
Virtual Console: 1.000 Wii Points

Cada macaco tem uma vantagem: Donkey é mais forte e só ele consegue derrotar os inimigos mais fortes, enquanto Diddy corre mais alto, pula mais alto e é mais "manobrável". Usando o botão Select, você pode trocar de macaco e usar suas habilidades para passar mais facilmente por uma determinada fase.

Esses são alguns dos motivos para *DKC* ser considerado um clássico para os jogadores da era 16-bit. Gráficos incríveis, jogabilidade simples e intuitiva, variedade de cenários e dificuldade sob medida.

O game ainda gerou duas continuações no próprio SNES e, depois de todos esses anos, retornamos às origens da série, com *Donkey Kong Country Returns*, para Wii. Enquanto ele não chega, você pode matar a saudade da série jogando este game no Virtual Console. NW



DICAS:

Bad Buddy Code: Troca livre entre os 2 jogadores. Na tela de escolha do save, ilumine o "Erase Game" e pressione: B, A, baixo, B, cima, Baixo, Baixo, Y e A.

Music Test: Ilumine "Erase Game" e pressione: baixo, A, R, B, Y, baixo, A, Y, e Select.

Praticar as fases bônus: Durante a introdução do game, pressione: baixo, Y, baixo, baixo, Y.

Começar com 50 vidas: Ilumine o "Erase Game" e pressione: B, A, R, R, A, L.

Atravessar a fase "Mine Cart Carnage": No início da fase, pule o canhão e caia próximo à parede que está logo abaixo. Se fizer corretamente, vai cair num canhão que o atirará num carrinho que vai direto para o final da fase.

Bananas infinitas: Na fase "Bouncy Bonanza", após pegar o sapo, você cairá num caminho estreito. Se você pular, encontrará três bananas. Entre novamente na caverna com o sapo e, quando sair, você cairá novamente. As mesmas três bananas estarão lá.

Atalho na fase "Stop & Go Station": Assim que entrar, volte para a entrada. Você será teletransportado para o fim do estágio.

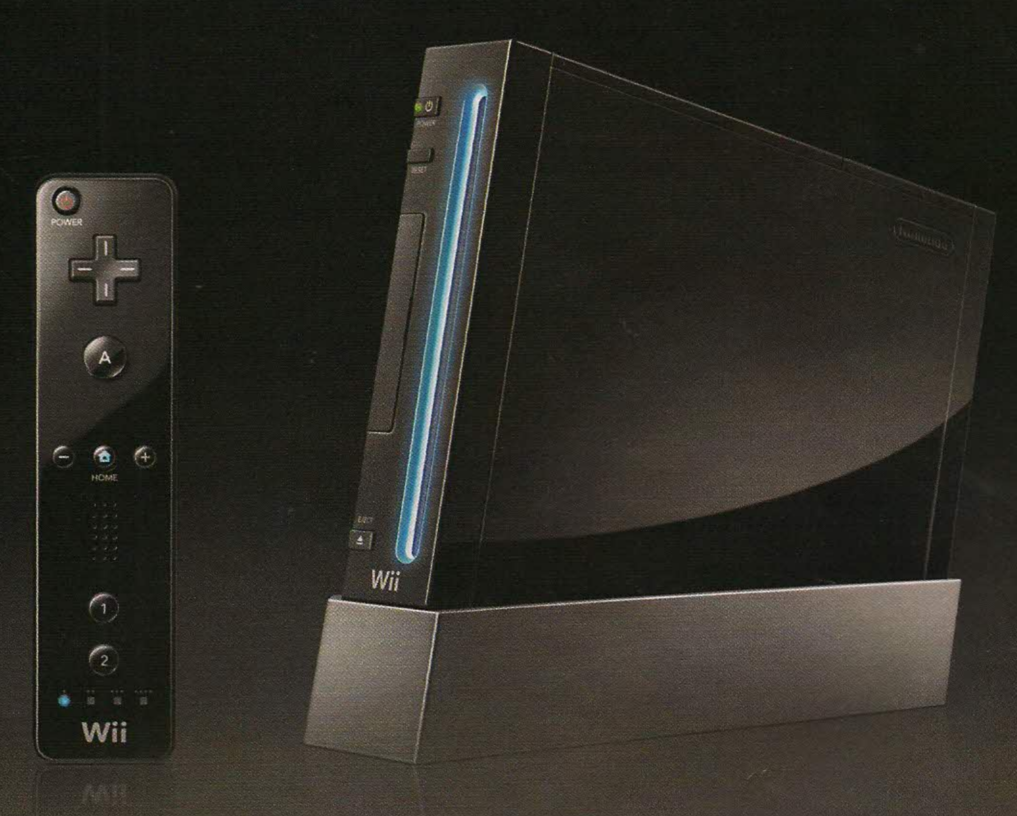
Glitch do pulo no ar: Na fase "Mine Cart Carnage", atinja o barril do meio da fase e morra (ou saia da fase com Start e depois Select). Quando entrar na fase novamente, assim que o barril explodir, pressione Y e B, IMEDIATAMENTE. Você deverá pular no ar. Continue pressionando Y e B em sucessão e você poderá ir até o fim da fase.





BAITA jogo lindo!

Agora Nintendo traz mais !



Prepare-se para conhecer a novidade que a Nintendo trouxe para você. Agora o Wii está disponível em branco e na nova cor preta e além disso vem com o Wii Sports™ e o Wii Sports Resort™.



+



+



+



Inclusos: Wii Sports™, Wii Sports Resort™, um acessório Wii Motion Plus™, um Wii Remote™ e um Nunchuk™.





*Entre os dois jogos. Wii é uma marca registrada da Nintendo. As marcas registradas e os direitos dos jogos são propriedades dos seus respectivos proprietários.

O espaço para você falar o que quiser!

CARTA DO MÊS

CRÍTICAS E ELOGIOS BENVINDOS (PARTE 2)!

Olá meus caros amigos da **Nintendo World**, é com grande alegria que escrevo este email, pois da última vez que enviei um, cheio de críticas falando sobre a essência da revista que para mim estava se perdendo, tive a honra de participar do N-Mail. E o melhor de tudo, senti que minhas críticas tinham sido lidas e analisadas já que notei algumas diferenças que me agradaram bastante. Meu nome é Sérgio, sou estudante de Publicidade do IFAM e curso Direito na UFAM, destaco que tenho grande amor por áreas da comunicação como Jornalismo e que analiso cada fragmento da revista, tudo isso para fazer algumas ressalvas com o devido teor técnico:

1- Sou um grande admirador do grid adotado nas capas das **NW**, e devo elogiar a elegância do grid da capa da edição de aniversário, todavia há de se fazer uma ressalva: colocar *PokéPark* direcionou a revista para um público mais infantil.

2- E não são só as capas que parecem ser feitas "for kids", algumas matérias e reviews são mostrados de maneira infantil. Porém há também matérias, colunas, reviews e previews que merecem parabéns pela criatividade e jeito divertido de serem redigidos, destaque para a coluna do Mano Faixa Preta que traz com muito humor uma história original, além de merecido elogio ao review de *Metroid: Other M* que analisou o jogo de forma interessante, profunda e divertida.

3- A edição de aniversário me fez rir, como há muito tempo eu não ria lendo essa revista, as matérias estavam recheadas de informações interessantes, o humor contagiava o conteúdo e, por fim, a matéria com os antigos editores me inspirou a escrever esse email, pois eu amo essa revista e quero que a mesma permaneça no mercado por mais de 12 anos.

4- Enfim, jamais esqueçam, vocês tem os personagens mais carismáticos dos games, usem estes personagens para fazer matérias cômicas que só a Nintendo pode proporcionar e nos dê as informações que queremos, pois vocês fazem as nossa revista e nós somos Nintendistas e somos todos unidos pelo mesmo sentimento de paixão pela Nintendo.

Carlos Sérgio Sales Caracas Sobrinho
Manaus – AM

Oi, Carlos.
Editamos um montão o seu email, viu? E nos emocionamos com os seus elogios. Sinceramente ficamos emocionados com a sua opinião. Sempre anotamos todas as novas ideias e procuramos sempre nos superar. Este é o espírito da NW! Obrigado!

OPINIÃO ATRASADA, MAS TÁ VALENDO!

Bem, bom dia, equipe da redação da **Nintendo World**!
Meu nome é João Pedro Bellotto, tenho 14 anos, moro em Sorocaba, São Paulo.
Primeiramente, eu sei que muitos leitores já falaram sobre esse assunto (E3), mas foi tão especial para mim que gostaria de dar minha opinião também. Essa foi a primeira E3 que eu assisti ao vivo (via streaming), e com certeza estreiei com chave de ouro, porque não é em toda E3 que se vê tantos clássicos! Começando com o deus Miyamoto, jogando *Zelda* e tendo alguns "probleminhas" com o Wii Remote! Vemos nosso tão esperado 3DS (não vejo a hora de ter um!), *Kid Icarus*, *Kirby* e outros... Mas eu vibrei mesmo quando eu ouvi aquele tambor, eu sabia o que era, mas era bom demais para ser verdade. Teremos remake de um dos jogos que você realmente sente prazer em jogar: DONKEY KONG COUNTRY RETURNS!!! Até agora estou sem palavras!
Enfim, gostaria de parabenizar a equipe da **NW**, desde que comprei minha primeira revista (número 98, eu acho) não paro de comprá-la todos os meses! Continuem assim, informando, a nós, crianças e adultos, com suas obras de arte e diversão!

João Pedro Belotto
Sorocaba – SP

Poxa João Pedro, a sua carta tá bem legal, mas estamos quase no final do ano, hein! Na proxima vez você precisa mandar a sua opinião sobre a E3 2010 pelo menos até o mês de julho. Programe-se para que a gente possa comentar bastante aqui na seção de cartas!

HARVEST MOON FAN!

Olá pessoal da redação!
Gosto muito da revista, leio desde a edição 114 e acho a melhor publicação sobre a "Big N" aqui no Brasil (sem falar que adoro os pôsteres!).
Sou fã da série *Harvest Moon* desde pequeno, e até hoje jogo e acompanho a franquia. Adorei a matéria que o Flávio Croffi fez sobre a série e também gostei da atitude dele em vir em uma comunidade do jogo no Orkut e pedir opiniões aos fãs. Se possível mande uma abraço a ele e diga que sugeri na comunidade que ele fizesse uma linha do tempo mostrando a evolução dos jogos, que por sinal foi bem aceita. Mas o principal motivo em mandar esse email é que gostaria de ver meu desenho no Hot Paint da revista. Quando vi o *Harvest Moon: Grand Bazaar* e li a matéria sobre o jogo fiquei inspirado. Ainda não tive a oportunidade de jogá-lo. Após ler a matéria, eu desenhei a Antoinette, uma das personagens "casáveis" do jogo. Eu ficaria muito feliz se vocês lessem meu email e me sentiria mais feliz ainda se meu desenho estivesse na próxima edição da **Nintendo World**. Ah! Meus amigos e eu fizemos um site para ajudar fãs com dúvidas sobre vários *Harvest Moon*. Caso queiram dar uma olhada aí vai o link: www.harvestmoonville.com.br

Diego Lopes Mendes
Hortolândia – SP

Oi, Diego.
Tá aí a sua carta, e o seu desenho está publicado na página ao lado. Ah, o seu site tá aí também! Quando tiver muitos acessos não esqueça de nos agradecer! Continue lendo a revista e nos mandando seus comentários.

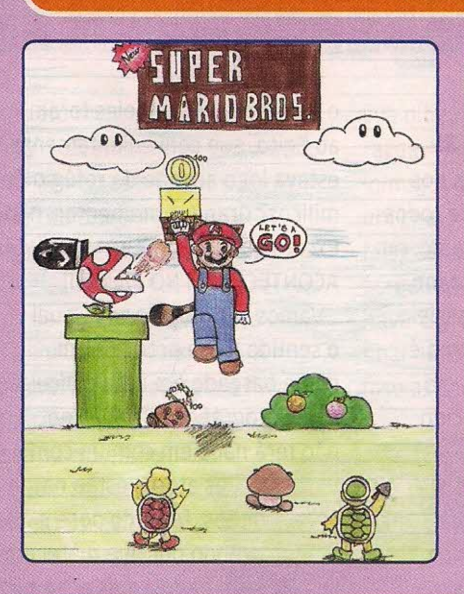


HOT PAINT

By 

Envie sua obra de arte e participe!

Você quer ter seu desenho publicado aqui? Então, fique esperto! Basta enviar seus desenhos incríveis para (nosso endereço mudou!):
Rua Medeiros de Albuquerque, 415, São Paulo/SP, CEP 05436-060.
Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT e seu nome, idade e endereço completos atrás do desenho! Se quiser também pode mandar por email o seu desenho escaneado com 200 dpi de resolução para **redacao@nintendoworld.com.br**



GANHADOR
JOÃO PEDRO GUEDES
Idade: 11 anos
Onde: Caruaru, PE
Comentário: João Pedro só tem 11 anos e já mostrou toda a sua habilidade na canetinha e lápis de cor. Olha só quantos detalhes! O que mais gostamos foi do Goomba zonzo lá no fundo. E para provar que é habilidoso no controle também, ganhou o jogo *Wii Party*! Parabéns!



Rodrigo Mendes Andrade
Idade: 11 anos
Onde: Salvador, BA
Comentário: Rodrigo nos mandou essa arte muito fofa da querida bola rosa. Também somos todos "Kirby Fans"! Para comprovar, veja todo o carinho que colocamos na matéria de *Epic Yarn* dessa edição.

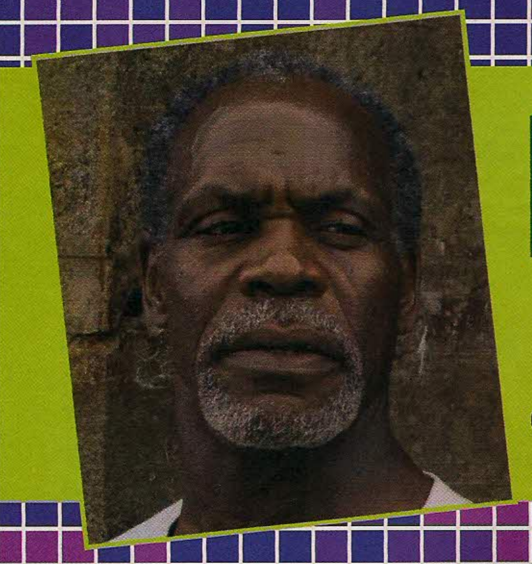




Ítalo Aparecido Schaberle
Idade: 20 anos
Onde: Embu, SP
Comentário: Quem diria, a banda virtual de rock Gorillaz e a Big N juntas! E tem tudo a ver, não? Só achamos que o Russel, com esse tamanhão todo, vai acabar destruindo o controle de GameCube que está em suas mãos...

Diego Lopes Mendes
Idade: 16 anos
Onde: Hortolândia, SP
Comentário: Diego é um grande fã de *Harvest Moon*, e a matéria especial sobre *Grand Bazaar* na **NW**#137 o inspirou a desenhar a Antoinette, que ficou muito bonita! Confiram o site dele: **www.harvestmoonville.com.br**





FANTASMAS DO PASSADO

Quando os "grandes" momentos do jogo não estão no filme!

> Mano Faixa Preta









NADA A VER com filme. Igual mesmo, só o mullet do Mel Gibson!

EPISÓDIO DE HOJE:

Máquina Mortífera

Esse é definitivamente um dos melhores filmes de ação de todos os tempos. Qualquer homem... ou melhor... qualquer ser humano que se preze já assistiu à série inteira inúmeras vezes. Como é bom relembrar um tempo em que Mel Gibson era conhecido pelos seus filmes e não por gritar obscenidades para sua ex-namorada pelo telefone, e quando Danny Glover ainda atuava em boas produções.

Logicamente, como todo bom filme da época, *Máquina Mortífera* ganhou um game para o NES, distribuído pela Ocean, responsável por outros games baseados em produções cinematográficas, como *Robocop*, *Hook*, *Rambo* e *Darkman*.

Ok, isso não é um bom começo, mas vamos em frente.

Lethal Weapon é uma recriação fiel do primeiro filme em forma de cartucho! Lembram daquela parte do filme em que Riggs e Murtaugh atravessam um acampamento militar? É, aquela cena em que eles socam, chutam e esfaqueiam pilhas de soldados para prosseguir em sua missão! E como esquecer o momento em que eles foram ao Egito, que convenientemente estava logo ao lado do refúgio dos milicos? Grandes momentos, não? Exceto que ESTAS COISAS NUNCA ACONTECERAM NO FILME!!!

Vamos ser francos aqui, qual o sentido de se produzir um game baseado em uma película cinematográfica se o mesmo não terá nada em comum com ela? Claro, os atores estão na capa, bonitos, fazendo pose e demonstrando por que merecem ser tão bem pagos, mas acho que os fãs merecem um produto que no mínimo se assemelhe com o filme que o inspirou.

Ok, os gráficos são horríveis, os personagens são tão quadriculados que parecem feitos de peças de Lego e nenhum deles tem rosto, exceto por uma azeitona que supõe-se que deva representar seus olhos. Para ser muito sincero, todos parecem personagens mal desenhados em uma tira de jornal de 1920. Mesmo assim, é interessante ver o cuidado com que recriaram o mullet de Mel Gibson no game.

O som... bom, não é insuportável, mas um menino de dois anos batucando incessantemente e sem

MEL GIBSON mostra como desarmar uma bomba com uma voadora









ritmo em um teclado da Casio tem muito mais chances de gerar um som harmonioso do que o áudio deste título.

Agora, *Lethal Weapon* é um daqueles games que tenta ser mais de uma coisa, mas não faz nenhuma delas direito. A movimentação pela tela é livre e é possível socar inimigos, o que passa a impressão de que o título é um Beat'em Up ao estilo de *Double Dragon*. No entanto, também é possível utilizar um revólver, algo que não funciona bem em um game no qual os inimigos só precisam dar um passinho para baixo a fim de desviar de seus tiros.

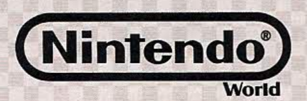
Diga-se de passagem, as armas deste game disparam as maiores balas do mundo! Cada projétil tem o tamanho de um pote de manteiga, o que desafia tantas leis da física que eu nem saberia por onde começar a reclamar.

Como se não bastasse, *Lethal Weapon* é um daqueles games que enganam o jogador com sua dificuldade. Ele começa razoavelmente tranquilo, com inimigos que morrem com um chute ou tiro, temos uma falsa sensação de confiança e acreditamos que, pelo menos, não haverá grandes dificuldades até o final da aventura. Lá pela terceira fase as coisas encrespam, os inimigos começam a tomar hormônio de crescimento bovino e tornam-se muito mais resistentes. Você sabe como é isso, os capangas se tornam tão fortes na última fase que poderiam dar uma dentada no Stallone e sobreviveriam para se gabar.

Verdade seja dita, *Lethal Weapon* não é um game massivamente ruim como outros que pretendo apresentar no futuro, só é incrivelmente tedioso. As fases são sempre as mesmas, não existe variedade nos inimigos e não há muita motivação para o jogador prosseguir até o final. Tudo que este game consegue fazer é nos deixar com vontade de jogar um título de ação mais digno, como *P.O.W: Prisoner of War*, ou *River City Ransom*.

Mas em uma coisa *Lethal Weapon* se destaca: este é provavelmente o único game do NES no qual é possível desarmar uma bomba com uma voadora. Quem precisa de anos de estudo, ferramentas certas e muita técnica, quando um belo chute com All Star tamanho 42 é mais que o suficiente para se neutralizar uma carga explosiva?

Hey! Se Mel Gibson consegue fazer (sem detonar seu tênis), então é porque funciona! NW



TAMBOR

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins, Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo Miyazawa, Renata Honorato, Renato Viliegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Renato Siqueira

EDITORA-ASSISTENTE
Natalie Hidemi Seki

ARTE
Társis Salvatore e Soraya Tengan

REDAÇÃO
Acauã Barreto, Amer Houchaimi, André Onofre, Bruno Lazzarini, Daniel Lima, Edson Kimura, Flávio Croffi, Igor Andrade, Lucas Patricio, Luis Andion, Mateus Lôbo, Mano Faixa Preta, Ricardo Pontes, Ricardo Syozi

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

CONTATO PUBLICITÁRIO
Ewerton Martins

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PARA ANUNCIAR
publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO LEITOR
Para compra de números anteriores, enviar email para:
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0985
O atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
R. Medeiros de Albuquerque, 415
Vila Madalena - São Paulo - SP
CEP 05436-060
www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 139
Produção: Tip Graf
Impressão: Prol
Distribuição: DINAP

É o seguinte: o último que ficar apague a luz antes de sair!

LINK TIRA FÉRIAS NAS FAZENDAS DE HARVEST MOON

Artista recria o mundo de paz do campo no mundo de Hyrule – Flávio Croffi

Karen "bitMOO" Garcia é daquelas raras meninas geeks que cresceu no meio de computadores, livros, histórias, quadrinhos e mangás. Ela nos contou que seu pai, como trabalhava na parte de engenharia de uma metalúrgica, a ajudou a acompanhar toda a evolução dos computadores e, consequentemente, também dos games.

Depois de anos de curiosidade em relação aos milhares de códigos presentes nas máquinas, a garota finalmente decidiu se graduar em Artes ao invés de Ciência da Computação. Ela explica que a arte tem muito mais a ver com ela, até porque vivia no mundo da lua quando criança, além de criar suas próprias histórias e ilustrá-las num caderninho especial.

Pelo desenho que Karen fez especialmente para a **Nintendo World**, podemos notar que realmente ela escolheu o curso certo. Temos um misto de *Zelda* com *Harvest Moon*, com uma recomendação da artista: "Acho que o Link precisa aprender a ser mais carinhoso com as galinhas, sabe? O universo *Harvest Moon* ia fazer bem pra ele". Com cores vívidas e traços delicados, a menina de Santos que há seis anos se transformou em paulistana mostra que tem talento.

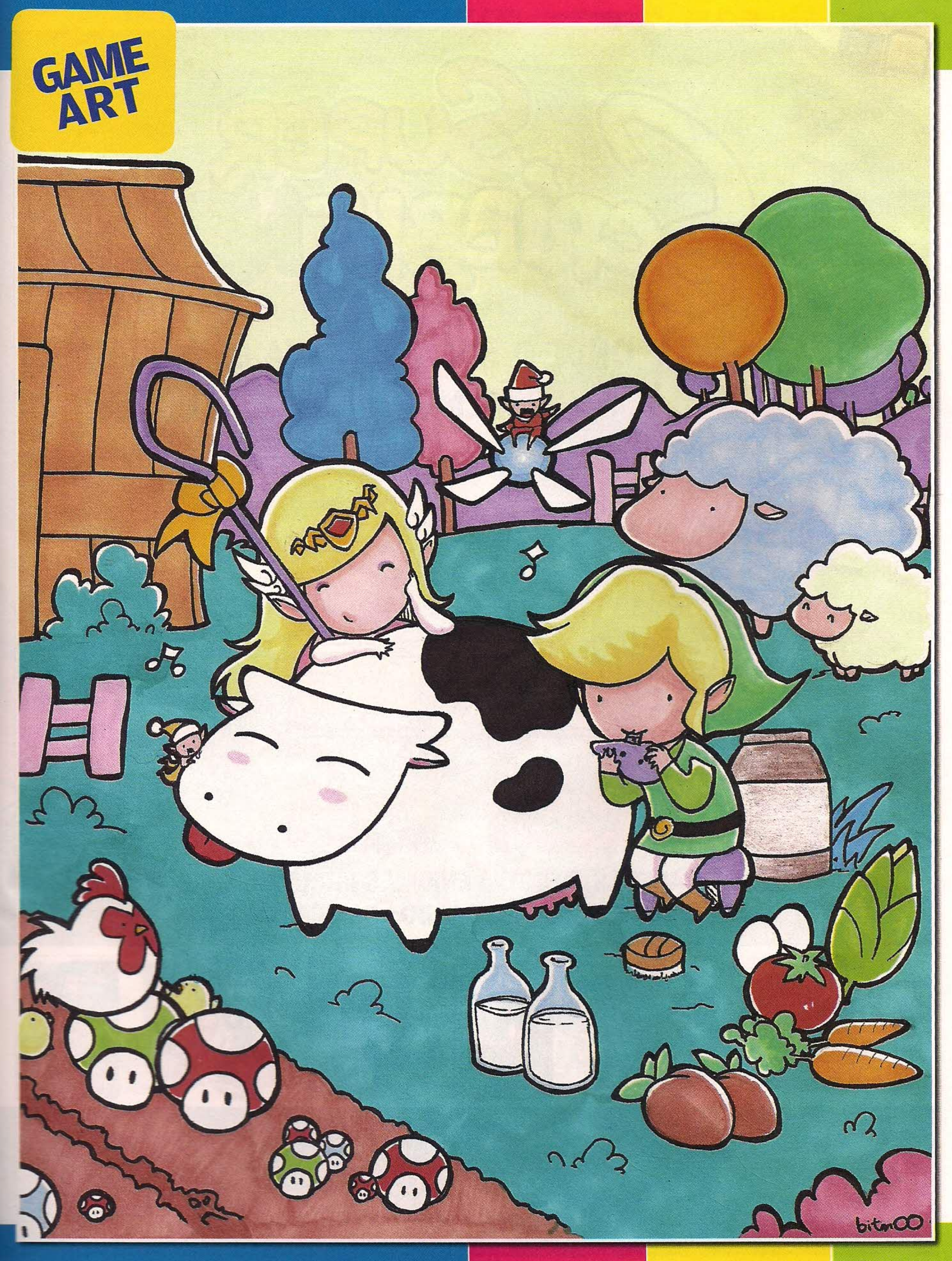
Para dar vida às suas ideias, a garota usa uma Wacom tablet "surradinha" e um programa chamado Open Canvas. Mas tudo começa com lapiseiras, canetas pretas para finalizar a arte e marcadores Prismacolor pra colorir. Quando questionada de onde vem a sua inspiração, Karen responde: "Cultura pop com certeza leva boa parte da culpa. Desenhos animados, games, quadrinhos... nunca deixei também de ter o meu flerte com a cultura pop asiática, com movimentos artísticos japoneses como o Superflat. Além disso, amo ilustração infantil; ela é descomplicada, simples, sincera.. acho linda".

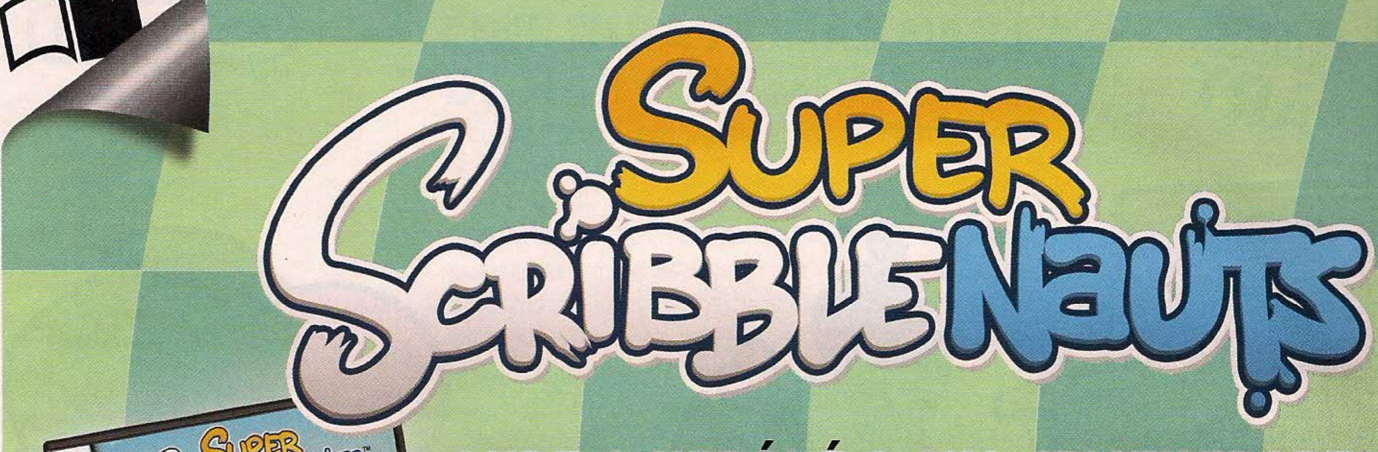
Ela ressalta também que está se dedicando bastante no momento para o desenvolvimento de games, que é a carreira que quer seguir. O que de fato une suas paixões por programação e arte. Não à toa que ela também tem como personagem favorita dos games uma robô: a GLaDOS, de *Portal*, uma série de games para PC.

E se você tem curiosidade sobre o tal apelido da nossa artista do mês, "bitMOO", aí vai uma explicação simples, dela mesmo: "bitmoo é um apelido que adotei já faz uns anos, para deixar como marca nos meus trabalhos. Virou nome artístico. O bit é de byte mesmo, e moo de mugido de vaca." NW



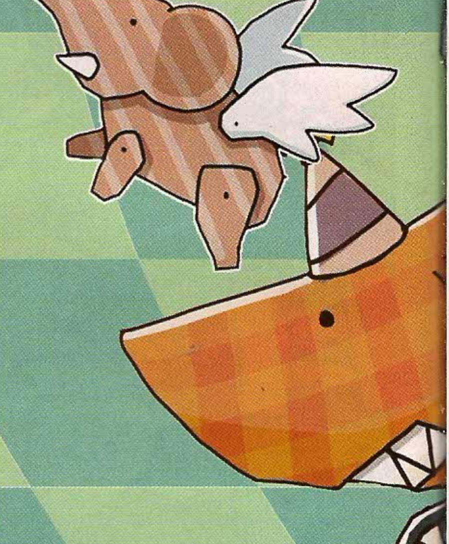
"Eu era aquela típica criança introspectiva que vivia no mundo da lua, e não acho que tenha mudado muita coisa até então" – Karen "bitMOO" Garcia







ONDE O HERÓI É A SUA CRIATIVIDADE!
TOTALMENTE EM PORTUGUÊS!









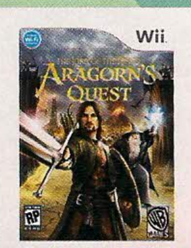
MONTE QUEBRA-CABEÇAS, RESOLVA ENIGMAS INCRÍVEIS E AJUDE O JOVEM MAXWELL A VENCER TODOS OS DESAFIOS

















OU **5%**[2] DESCONTO PARA PAGAMENTO À VISTA **NO CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA**

1. O parcelamento em até 15x sem juros é válido somente para alguns produtos pagos no Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima na loja. 2. O desconto de 5% é cumulativo e válido somente para pagamento à vista com o Cartão de Crédito Saraiva. Tal desconto de 5% não poderá ser aplicado caso o portador do Cartão de Crédito Saraiva já possua algum outro desconto concedido em decorrência da sua categoria profissional, estudantil e/ou associação conveniada à Saraiva (exemplo: OAB, Cartão Educador, Vale Livro, etc). Consulte demais categorias nas lojas.

ESCALA



"UM LANÇAMENTO PARA VOCÊ, QUE É ROMÂNTICO, PARANOICO OU ATÉ CLEPTOMANÍACO."



THE SIMS 3. AGORA, DISPONÍVEL PARA CONSOLE.

PLAY WITH LIF3

NOVO PARA CONSOLE THESIMS3CONSOLE.COM.BR

NOVIDADES EXCLUSIVAS PARA PC:

16 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS
Categoria: Simulação
Contém: Cenas de Nudez, Insinuação de Sexo e Temática Adulta Atenuada











NINTENDO DS.









